EDIÇÃO ESPECIAL

# SUPER GAMEPOWER

NOVA CULTURAL

Nº 10 A - R$ 3,50

## MORTAL KOMBAT II

E AS 1as NOVIDADES SOBRE MK III

9 770104 611006 00101

SUPERCONCURSO: TV 20" E 4 SONS PORTÁTEIS

## DARKSTALKERS

COMBOS E ESTRATÉGIAS DIGNAS DE VAMPIRO

## O GUIA 2 EM 1 DE QUEM NÃO GOSTA DE PERDER

# QUE ANJINHO QUE NADA.

JWT

Todo mundo quer um

# DEDITO

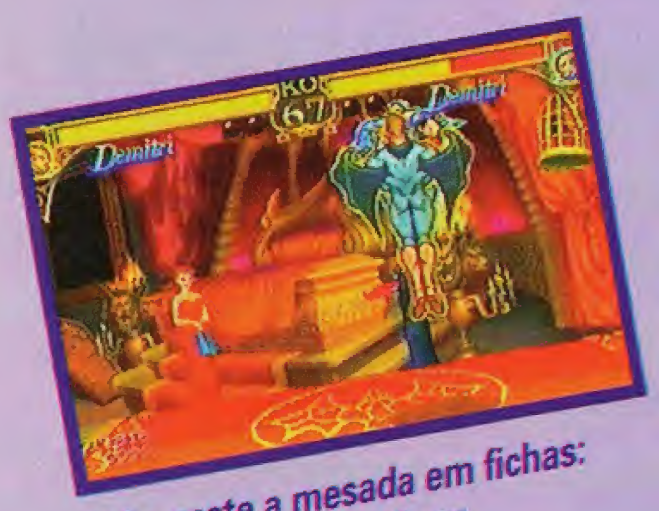
Nestlé

Yopa

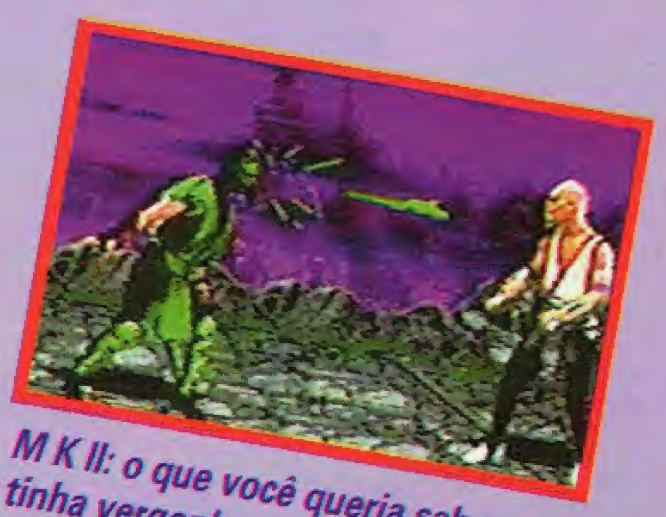
Prazer irresistível

# SUPER GAMEPOWER

A vitória é o que interessa. Então, a palavra é dada a Baby Betinho, que criou e coordenou esse especial com dois dos mais quentes jogos de luta jamais lançados. DarkStalkers e Mortal Kombat têm aqui um guia com tudo o que o jogador necessita para enfrentar os mais duros obstáculos. Agora, mãos ao joystick e detonai-vos uns aos outros.




Não gaste a mesada em fichas: vença em DarkStalkers



*M K II: o que você queria saber e tinha vergonha de perguntar*

## SUMÁRIO


DARKSTALKERS 4

MORTAL KOMBAT II 26

NOVA CULTURAL

DarkStalkers/
Mortal Kombat
Edição Especial de
SUPERGAMEPOWER nº 10

Supergamepower é uma publicação mensal da CLC, Comunicações, Lazer e Cultura S/A -
Divisão Nova Cultural
Alameda Ministro Rocha Azevedo, 346, 9º andar,
CEP 01410-901
São Paulo - SP - Brasil
Jornalista responsável:
Iara Rodrigues
Criação:
Akira Suzuki
Fabio Pancheri
Arte:
Marco Aurélio Sismotto

Impresso na Gráfica Círculo

*DarkStalkers* é o primeiro jogo de luta da Capcom que pega o vácuo da série de sucesso *Street Fighter*. Todo o know-how obtido até *Super Street Fighter II X (Turbo)* foi empregado e a ele foram acrescentados novos elementos. Ao tornar monstros protagonistas, a Capcom conseguiu dar outra dimensão em *DarkStalkers*. Golpes ainda mais sobrenaturais transformam a esquisitice de Dhalsim em uma brincadeira de criança. Optou-se por um gráfico mais ao estilo cartoon, que gasta menos memória em função de sua simplicidade. Tudo aquilo que foi economizado na nos gráficos foi bem utilizado na animação, que supera em quatro vezes a de *Super Street Fighter II X*. A música também foi bem trabalhada. Apesar dos personagens, o jogo mantém um clima estranhamente cômico. Por enquanto só existe a versão para arcade mas o PlayStation já vai ganhar sua versão em março. O Saturn também promete ter um *DarkStalkers*. Para SNes e Mega Drive o mistério continua. Pela capacidade dos consoles, deve haver uma grande perda na conversão. Ainda em março, a Capcom promete colocar sua nova versão do jogo na praça: *DarkStalkers Turbo* (nome provisório).

## TUDO SOBRE OS COMBOS

### COM GOLPES NORMAIS

*Digite os botões no tempo certo e obtenha combos*

A principal arma dos experts de **DarkStalkers**. Consiste em acertar um golpe de menor potência e seguir para golpes mais fortes. Acertando um golpe aparece um símbolo indicando que entrou. Logo esse símbolo se transforma em sangue e nesse momento é que se deve pressionar o golpe seguinte. O movimento anterior será resumido e o seguinte entrará. Treine bastante e aprenda o timing de cada combo.

### COM GOLPES ESPECIAIS

*Igual ao SF II: dê um golpe e acione imediatamente o seguinte*

O combo com golpe especial era a principal arma em **Street Fighter**. Consiste em acertar um golpe e acionar um outro especial logo em seguida, fazendo resumir o movimento anterior ao especial. Esse tipo de combo ficou mais difícil de ser conseguido em **DarkStalkers**, então é preferível que se use o combo normal, excetuando-se as situações muito especiais. Que são raras, mas é bom saber que isso existe.

# TUDO SOBRE AS DEFESAS

## TIPOS DE DEFESA

*Cena da defesa aérea*

*Impossível para golpes do chão*

A defesa se tornou mais sofisticada e, ao mesmo tempo, mais complicada a sua realização. Além da defesa alta e da baixa, há também a defesa aérea. A defesa baixa o protegerá de rasteiras e golpes de altura média. A defesa alta é para evitar voadoras e golpes de altura média. A defesa aérea defende qualquer golpe aéreo e magias, sejam terrestres ou aéreos. A defesa aérea não pode ser acionada no mesmo salto em que você já desferiu um golpe contra o inimigo.

## CANCELAMENTO DE DEFESA

*Termine o comando aqui*

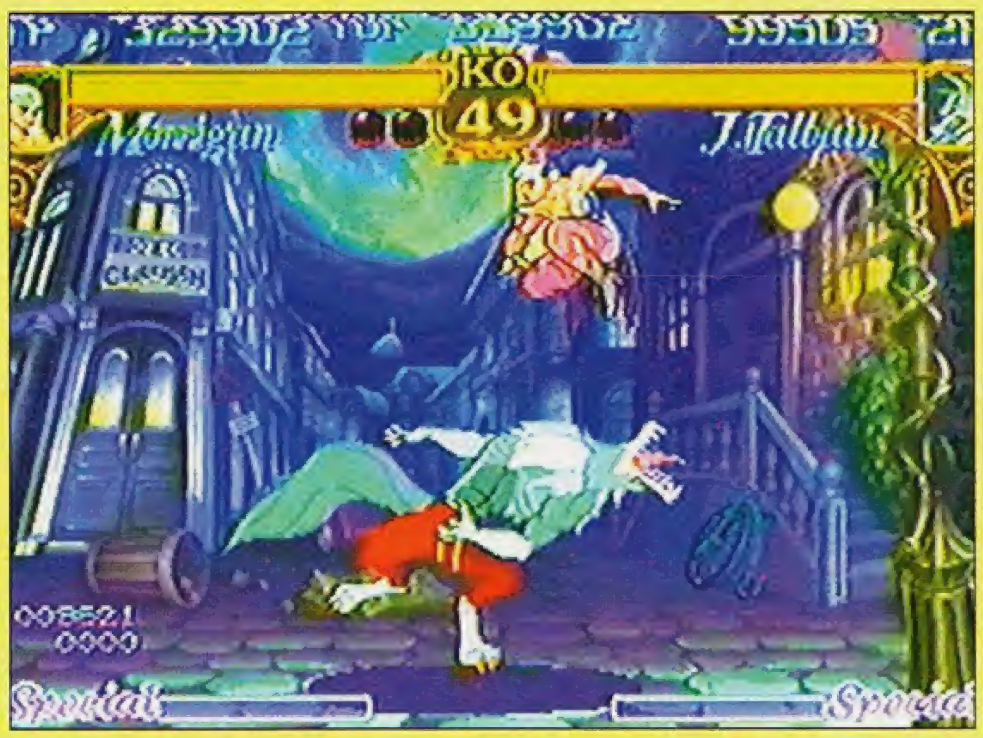
*Da defesa ao ataque!!!*

Uma técnica fatal que une defesa e ataque, mas é difícil de realizar. Usaremos Demitri como exemplo. Quando ele estiver para tomar um golpe digite o Demons Cradle (só o comando com o direcional). Defenda e aperte o botão para cancelar a defesa e acionar o golpe. Caso o golpe inimigo seja de acerto múltiplo, basta defender e digitar o Demons Cradle repetidamente até sair o golpe. Tudo isso vale para defesa aérea também. Alguns golpes cancelam a defesa.

## TEORIA DO LEVANTAMENTO

*Assim não dá para jogar*

*O da esquerda leva vantagem*




*Fora do alcance, o cara que tentar jogar fica desequilibrado*

Em **SF** o lutador caído tinha vantagem no arremesso. Havia uma hora em que só ele podia arremessar. Em **DS** o intervalo é instantâneo. Nada garante que você arremessará o oponente porque caiu. Se "deixar" um golpe na hora do oponente levantar, ele não pode arremessá-lo.

## A BARRA SPECIAL

*Use os golpes*

*Os especiais melhoram*

*Os golpes fatais só podem ser usados com o Special cheio*

A barra Special enche com o uso dos golpes. Caso acerte, vai mais rápido. Quando cheia, há 3 mudanças:
1 - os golpes normais tiram mais energia.
2 - alguns especiais ficam mais poderosos e mudam de característica.
3 - os golpes fatais podem ser acionados.

## DEMITRI

**CHAOS FLARE:** ↓↘→ + soco (no chão ou no ar)
**DEMON CRADLE:** →↓↘ + soco
**BAT SPIN:** ↓↙← + chute (no chão ou no ar)
***NEGATIVE STOLEN:** 360° + SM ou SF. Se quiser fazê-lo do chão com mais facilidade use: →↘↓↙←↖ + SM ou SF

***MIDNIGHT PLEASURE:** ↓→↘ + SSS. Desfere umas mordidas e segue com uma sequência quádrupla de socos e chutes*

## JON

**BEAST RUSH:** ↓↘→ + soco
→↓↘ + soco
→↘↓ + soco (no ar)
**CLIMB LASER:** ↓↑ + chute
***WILD CIRCULAR:** →↘↓↙← + CM ou CF

***BEAST CANNON:** ←↙↓↘→ + soco, ↓↙↗ + soco e ↖←↙↓↘ + soco no salto (respec.)*

***Obs:** depois de acionar o golpe é possivel mudar a trajetória com direcional + soco*

## VICTOR

**GYRO CRUSH:** ↓↙←→ + soco
**GIGA HAMMER:** (c) ←→ + soco
**GIGA BUSTER:** (c) ←→ + chute
**HI GIGA BUSTER:** ↙↗ + chute
**GIGA BURN:** ↓↙← + chute
***MEGA SHOCK:** ↓↘→ + CM ou CF
***GRAVITON KNUCKLE:** agarre e ↓↑ + SM ou SF
***MEGA SPIKE:** 360° + SSS

***THUNDER BREAK:** (c) ↓↑ + S ou + SSS*

***GIGA BRUTE:** (c) ←→ + SSS*

## LORD

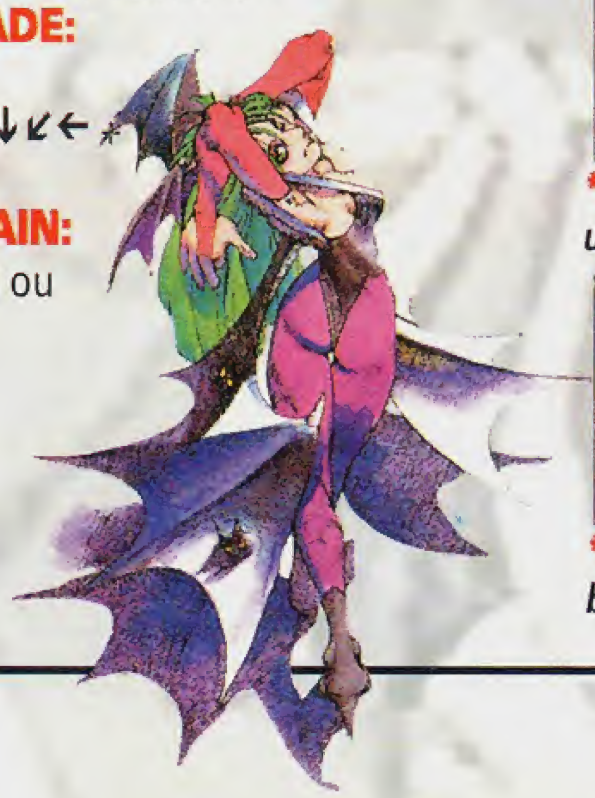
**DEATH HURRICANE:** ↓↙← + chute (no chão ou no ar)
**SKULL JAVELIN:** ↓↑ + chute após derrubar com golpe especial ou parafuso
**HELL'S GATE:** ←↙↓↘→ + chute (com CF aparece na frente, CM aparece no mesmo lugar e CF aparece atrás do oponente)
***SKULL PUNISH:** ↓↘→↗ + SM ou SF

***DEATH VOLTAGE:** →↘↓↙← + chute (no chão ou no ar)*

***EVIL SCREAM:** →← + SSS*

## MORRIGAN

**SOUL FIST:** ↓↘→ + soco
↑↗→ + soco no ar
**SHADOW BLADE:** →↓↘ + soco
**SHELL KICK:** ↓↙← + chute (no ar)
***VECTOR DRAIN:** →↘↓↙← + SM ou SF



***DARKNESS ILLUSION:** SR SR → CR SF. Aproxime-se do inimigo e desfira uma sequência de 14 acertos devastadores*

***VALKYRIE TURN:** →↘↓↙← + chute (+ chute repetido). Dependendo do botão utilizado varia a altura do golpe. Mais 14 Hit Combo no capricho*

## ANAKARIS

**ROYAL JUDGEMENT DAY:** →↙↓↘ + soco (no ar)
**COFFIN DANCE:** SSS ou CCC (com o direcional varia a distância)
**COBRA BLOW:** →←→ + soco
**ECHO BACK:** →↘↓↙← + soco (suga magias, se sugar duas vezes vira Special)
**RETRIBUTION:** ↓↘→ + chute (devolve magia)
***GRAND WRAP:** ↓↘→ + soco

***PHARAOH'S MAGIC:** CM SR ↓ CR SM. Queima, eletriza, congela e acerta o sarcófago numa tacada só!*

## FELICIA

**ROLLING SCRATCH:** →↘↓↙ + soco (+ soco repetido)
**ROLLING BUCKLER:** ←↙↓↘ + soco (+ soco repetido)
**DELTA KICK:** ←↓↙ + chute
**SAND SPLASH:** ↓↘→ + chute
***HELL CAT:** →↘↓↙← + CM ou CF

***DANCING THRASH:** ↓↘→←↙↓ + SSS. Rola e aplica uma série de golpes terminando com um uppercut com salto!*

## BISHAMON

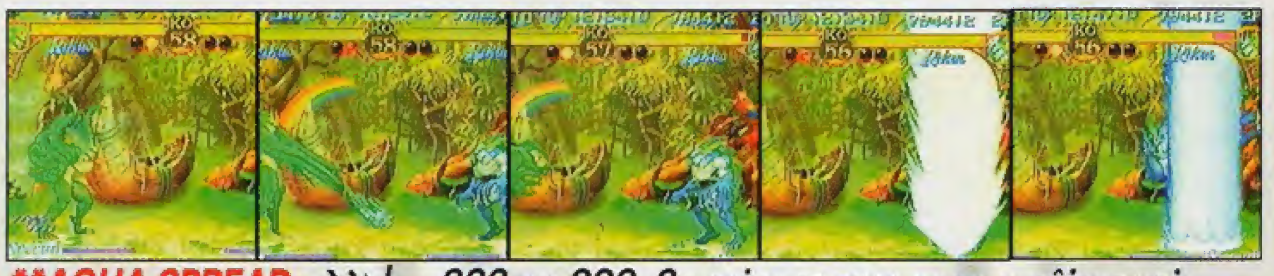
**QUICK SLASH:** (c) ←→ + soco ou chute
**SEAL OF DEATH:** ↑↗→ + soco (no salto vertical)
**SNAP SWORD:** ←↙↓↘→ + soco
**STORM WIND:** crave a espada com o Snap Sword e ↓↘→ + soco
**FLIP SWORD:** crave a espada com o Snap Sword e ↓↙← + soco
**UPPER SLASH:** →↓↘ + soco em Reversal (quando levantar, depois de defender etc.) ou depois do Flip Sword
***SKINNER:** →↘↓↙↘ + soco

***BUSHIDO CRUSH:** →↘↓↙ + soco*

***SUPER SLASH:** (c) ←→←→ + soco ou chute*

## RIKUO

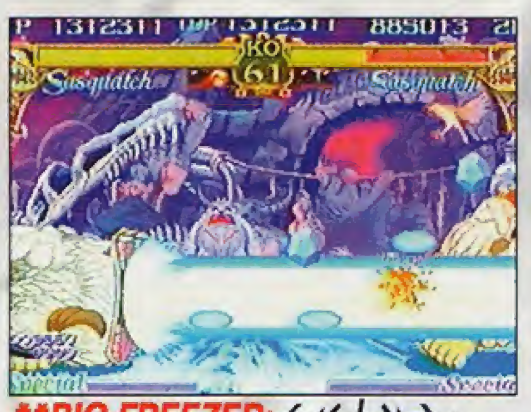
**SONIC WAVE:** ↓↘→ + soco
**POISON BREATH:** ←↙↓↘→ + chute
**SCREW JET:** ←→ + soco
**TRICK FISH:** chute durante o dash para trás
***CRYSTAL LANCER:** →↘↓↙← + SM ou SF
***SKY NEPTUNE:** →↘↓↙← + CM ou CF
***DOUBLE LAND FISHER:** arremesse e coloque o direcional para trás



***AQUA SPREAD:** →↘↓ + SSS ou CCC. Se acionar com soco o gêiser vai explodir ao soltar o botão. Se acionar com chute, explode na fuça do inimigo!*

## SASQUATCH

**BIG SNOW:** ←↙↓↘→ + soco
**BIG TYPHOON:** →↓↘ + chute
**BIG TOWERS:** ↓↓ + SSS
***BIG SHAKE:** →↘↓ + SM ou SF
***BIG BRUNCH:** ↓↙← + CM ou CF
***BIG SWING:** 360° + CM ou CF (se girar 2 vezes, o golpe fica mais forte)




***BIG FREEZER:** ←↙↓↘→ + SSS*

## LEGENDAS

**SR** - soco rápido (fraco)
**SM** - soco médio
**SF** - soco forte
**CR** - chute rápido (fraco)
**CM** - chute médio
**CF** - chute forte
**SSS** - todos os 3 socos
**CCC** - todos os 3 chutes
**(c)** - carregar (+ ou - 1 seg.)
* - arremesso especial
** - golpe fatal (só com Special cheio)

# HUITZIL

***Raça: robô***
***Origem: México***
***Nascimento: 520 AC***
***Altura: 2m 22***
***Peso: 2270 Kg***

## DEMITRI

Derrube-o e acerte uma voadora fraca na subida (não importa se Huitzil defendeu) No pouso dê um Negative Stolen ou arremesso normal. Repita até detonar. Se a barra estiver cheia, detone com um Midnight Pleasure quando Huitzil levantar.

## JON TALBAIN

Tente acertar uma voadora fraca na subida (se Huitzil defendeu ou não, isso pouco importa). No pouso, acerte rasteiras fracas e seguidas. Se preferir, você pode usar uma combo a partir da rasteira. Repita até detonar o robô.

## VICTOR

Para começar a parada, vá usando as rasteiras fortes e Giga Busters e vencerá sem maiores dificuldades. Se quiser fazer bonito, derrube Huitzil, aplique uma voadora média e, para finalizar, detone o cara com Mega Spike.

## LORD RAPTOR

Derrube-o e use a sequência voadora com soco fraco (direcional para baixo), chute fraco em pé e Rasteira forte. Repita. Para derrubá-lo, use rasteira forte ou Death Hurricane médio no começo. Mesmo defendendo a sequência funciona.

## MORRIGAN

Se Huitzil pular, derrube com Shadow Blade. Se ele usar Laser baixo ou míssil, pule e dê Soul Fist aéreo. Se ele vier de Laser alto, agache-se. Derrubando-o, chegue perto e user Vector Drain quando ele levantar. Coloque magia quando ele levantar e acerte uma rasteira forte.

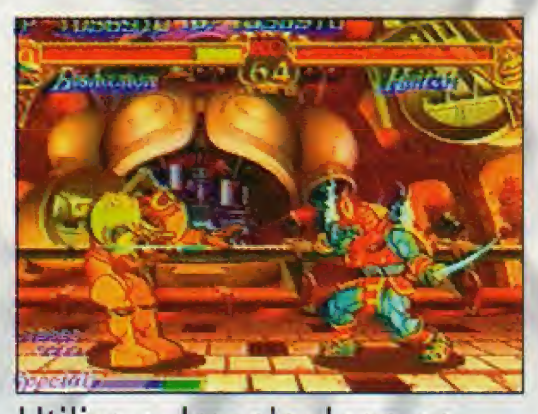
## ANAKARIS

Use o Pharaoh's Curse e Huitzil vai tomar um de cada três ataques. Tomou? Fique golpeando com chutes fracos em pé. Se depois disso ele ainda conseguir voltar ao normal, repita a operação. Não há quem aguente dose dupla disto.

## FELICIA

Avance com Delta Kick e depois rasteira forte. Se não derrubá-lo, comece de novo. Acerte um voadora fraca quando Huitzil levantar. No chão, aplique um Hell Cat. Repita a partir da voadora.

## BISHAMON



Utilize o Impaler logo na saída. Acertando, use Divider ou Retriever e,na sequência, um Upper Slash. Quando ele levantar, deixe um Impaler e repita a operação.

## RIKUO

Use voadora forte sem parar. Se acertar, aplique outra voadora forte quando o robô se levantar. Caso ele consiga se defender, utilize um qualquer arremesso, especial ou não.

## SASQUATCH

Avance usando dash com soco fraco. Acerte o golpe e dê um Big Brunch. Com ele ainda congelado, acerte um dash com chute forte seguido de Big Typhoon. Repita.

# PYRON

***Raça: alienígena***
***Origem: Hell Storm***
***Nascimento: 1991***
***Altura: ?***
***Peso: ?***

## DEMITRI

Recue até o canto da tela. Atire Chaos Flare de longe. Se ele pular, derrube-o com rasteira forte. Se ele teletransportar atrás, dê rasteira fraca seguida de rasteira forte e Chaos Flare. Repita ou dê Bat Spins na cabeça do cara direto!

## JON TALBAIN

Método 1: Beast Rush fraco, rasteira média, Beast Rush fraco até derrotá-lo. Método 2: faça Pyron teletransportar-se agachado perto dele com soco. Acerte um soco médio agachado seguido de Climb Laser. Repita. Método 3: dê vários chutes médios em pé.

## VICTOR

Utilize Giga Buster forte, sem parar, do início ao fim. Pyron vai morrer defendendo os Giga Busters. As magias que ele soltar, atravesse com Giga Buster. Se o Special estiver cheio use o Giga Buster médio ou fraco.

## LORD RAPTOR

Empurre Pyron até o canto com soco forte em pé com direcional para frente. Use um Death Hurricane forte no ar. Se defender, comece de novo. Use a mesma sequência de Huitzil. Repita até estraçalhar. Com rasteira fraca ele teletransportará. Derrube com rasteira forte.

## MORRIGAN

Afaste-se e dispare Soul Fists. Se pular, dê Shadow Blade. Avance com dash com soco médio seguido de Vector Drain até acabar com Pyron. Com chute fraco em pé, Pyron se teletransporta. Se aparecer em terra, dê uma sequência e em cima. derrube com chute forte.

## ANAKARIS

Dê um dash com soco forte agachado e Pyron vai ser derrubado (você tem 90% de chances). Jogue um Sarcophagus Slam no infeliz quando ele levantar. Siga direto com um Grand Wrap. Repita tudo de novo a partir do dash.

## FELICIA

Dois Delta Kick fortes seguidos. Se pular na vertical, agarre-o com soco forte ou médio. Felicia acerta 1 ou 7 vezes. Quando ele se soltar, agarre-o de novo. Se escapar, comece do Delta Kick.

## BISHAMON

Acerte socos fracos agachado. Quando o golpe não alcançar por pouco, dê um Long Strike alto. Pyron estará tentando fazer um gêiser nos pés. Se ele pular, espere e dê um Long Strike.

## RIKUO

Avance com Screw Jet médio ou forte. Siga com rasteira fraca e soco forte agachado. Se fugir, pare agachado no local. Se pintar no mesmo lugar ou saltar, dê uma sequência no chão.

## SASQUATCH

Avance com dash com soco fraco e dê um Big Brunch. Se Pyron pular, dê um Big Brunch no pouso. Use a sequência dash com chute forte e soco fraco agachado e rasteira forte. Repita.

# DEMITRI

*A melhor opção para atacar com Demitri é confundir o oponente com o dash (faça-o com dois toques para o lado) ou ir com uma voadora com chute médio, o mais eficaz*

*Vá para um Negative Stolen. Essa opção pega os oponentes que tendem a ficar na defensiva e usam o bloqueio toda hora*

*Use o Midnight Pleasure como opção se estiver com o Special cheio. Se o inimigo cair, use o Midnight na hora em que ele levantar. Não há defesa para isso!*

*Se o negócio é surpreender ou humilhar o inimigo, nada melhor que um Chaos Flare na cara*

*Com o dash Demon Cradle você pega os lutadores que tentam parar o seu ataque com golpes ininterruptos*

*A rasteira forte tem um alcance animal. Pegue os desatentos*

*O Chaos Flare duplo dificulta a aproximação do oponente*

*Na hora de levantar-se e para o anti-aéreo, use o Demon Cradle*

***Combo básico 4 acertos:*** *acerte uma voadora com chute médio no abdômen e siga com um combo normal, rasteira fraca, média e forte na sequência*

***Doe seu sangue:*** *combo normal chute fraco em pé, rasteira média e forte. Use quando o inimigo estiver levantando*

***SDD (Simples, Direto e Detonante):*** *voadora e Demon Cradle special*

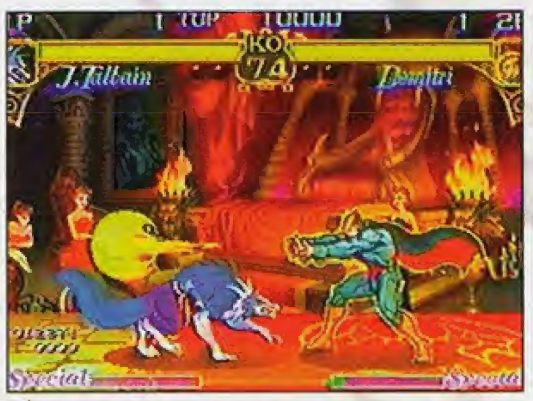
# JON TALBAIN

*O dash é um movimento muito rápido e isso dificulta a reação do oponente. Além de ser necessário defender em pé as investidas dash*

*Siga para um combo começando por uma rasteira. Ideal para o cara que defende em pé. Se o inimigo defender embaixo, uma saída é partir para mais um dash e acertar a fuça do defensivo*

*Apesar do raio de ação do arremesso de Jon ser estreito, esse tipo de ataque é bem-vindo para quem gosta de defender. Use o Wild Circular para mais danos*

*Use preferencialmente o Beast Rush fraco, pois, se o oponente defender e tentar dar um contra-ataque, você pode pegá-lo com Climb Laser certeiro*



*É possível passar por magias como as de Demitri andando*

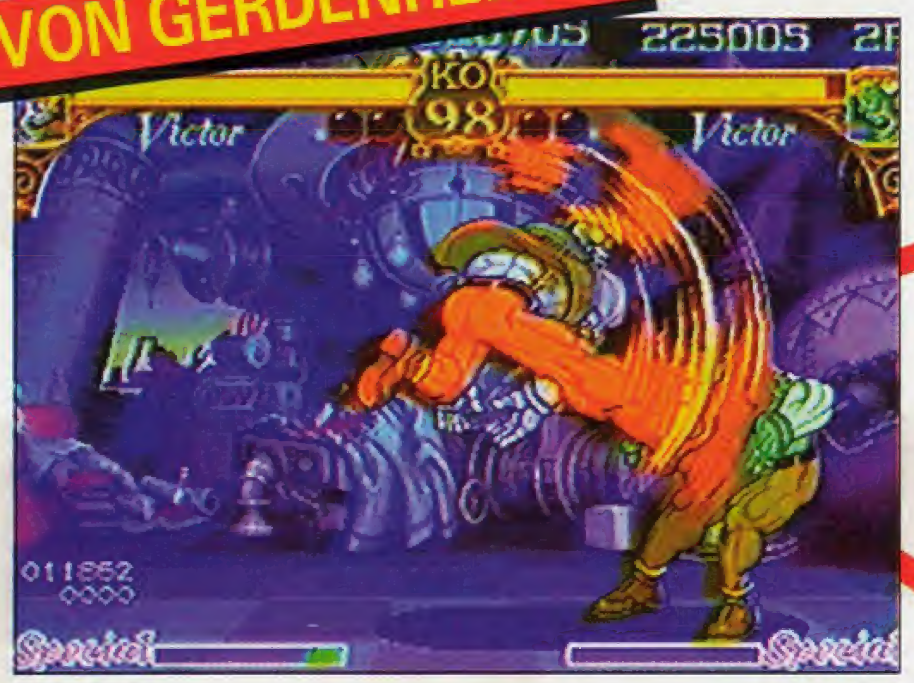
*O Climb Laser é anti-aéreo. Atraia o inimigo, é mais seguro*

*Sempre que usar o Beast Cannon tente acertar duas vezes. Se pegar vai tirar mais energia; se for defendido você já está longe*

***Combo básico da fera:*** *voadora (dash) com soco forte, soco médio agachado e Beast Rush*

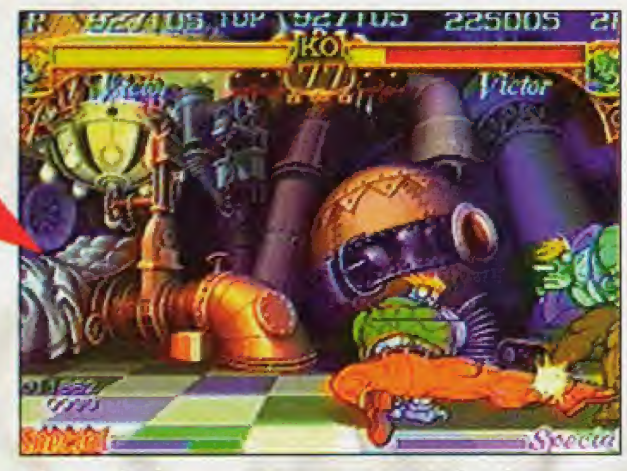
***Só patada:*** *voadora (rasteira fraca) combinando com rasteira média e forte. Para inimigos que estiverem levantando*

# VICTOR VON GERDENHEIM




*Victor é um lutador bastante lento e o ataque fica mais difícil. A voadora média reúne eficácia e abrangência*

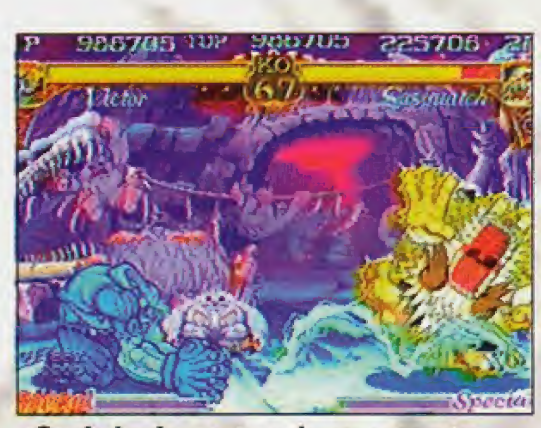
*Use um dos arremessos como o Mega Spike. Como o raio de ação é amplo, fica difícil contra-atacar*




*Para defesas altas o negócio é emendar um combo normal a partir de uma rasteira*

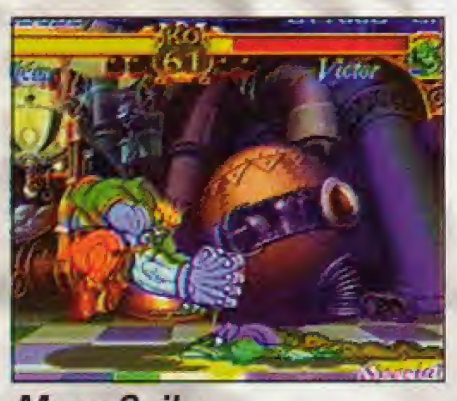
*O Giga Hammer e o Giga Buster atravessam magias*

*O soco forte agachado e o Giga Burn com a defesa cancelada são os anti-aéreos*



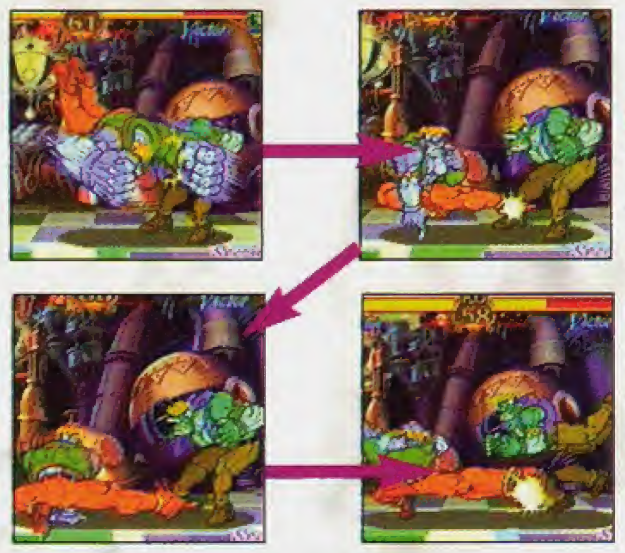

*Os inimigos tendem a tentar defender alto o Thunder Break*

*Como Victor é vulnerável a voadoras, aprenda o Giga Burn com cancelamento de defesa*




***Mega combo:*** *rasteira fraca e Mega Spike*

***Combo bizarro:*** *rasteira fraca e Gyro Crush. Três acertos na boa*

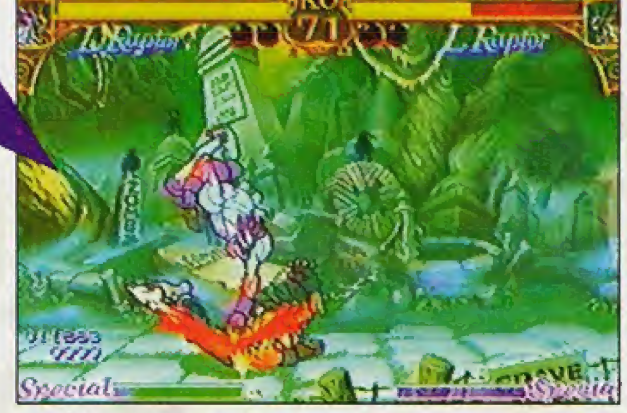


***Blitzkrieg:*** *voadora com soco forte seguido de combo de rasteira fraca, média e forte*

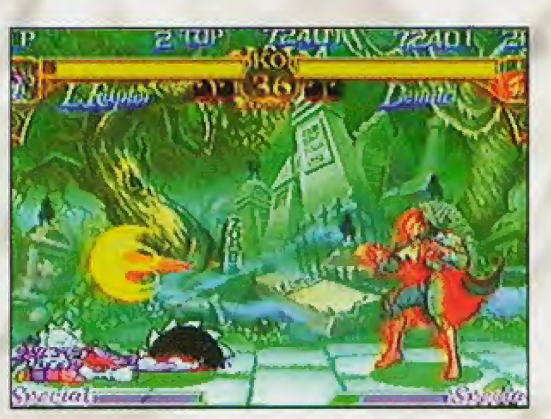
# LORD RAPTOR

*Opções de ataque de Lord Raptor: voadora forte ou voadora com soco médio com direcional para baixo. Pode ser um dash seguido de chute médio*

*Ótima opção, pois os combos de Lord arrancam uma barbaridade de energia do inimigo*




*O Skull Punish pega bem os inimigos que tendem a defender. Siga para um Skull Javelin*

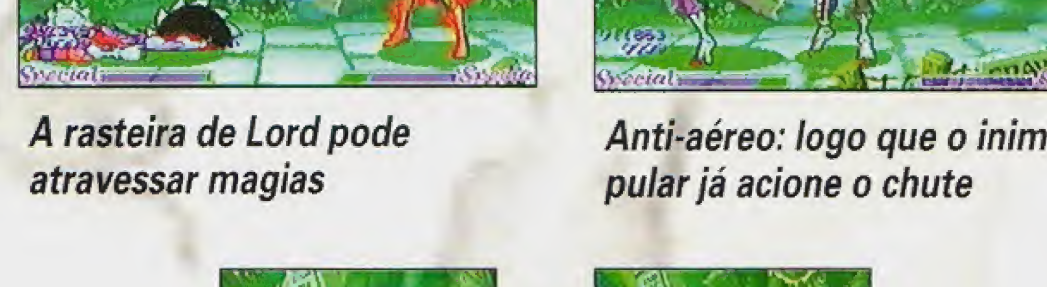



*A rasteira de Lord pode atravessar magias*

*Anti-aéreo: logo que o inimigo pular já acione o chute*

***Combo pauleira:*** *rasteira média e soco forte em pé com direcional para frente*

***110 ou 220 Volts combo:*** *voadora com soco médio (direcional para baixo) e um Death Voltage. Mais um Skull Javelin*

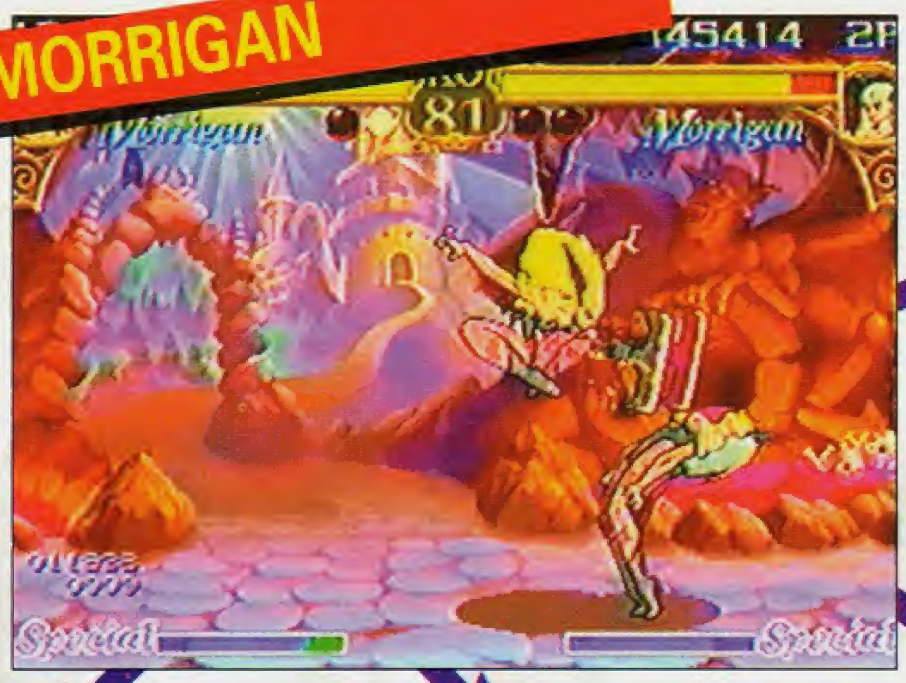


***Heavy metal combo:*** *dash com chute médio, chute fraco em pé e um soco forte com direcional para frente. 5 Hit Combo!!*

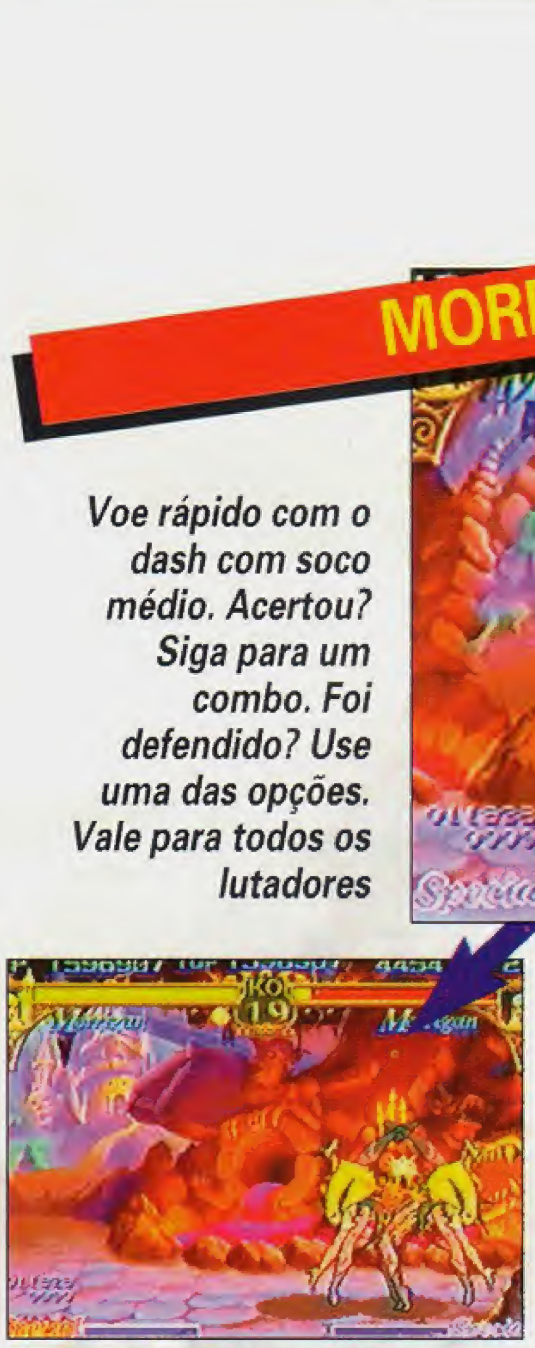
*Os golpes a partir de um dash podem surpreender*

*O modo mais eficaz de acertar um Death Voltage ou um Death Hurricane é tentar pegar nas costas*

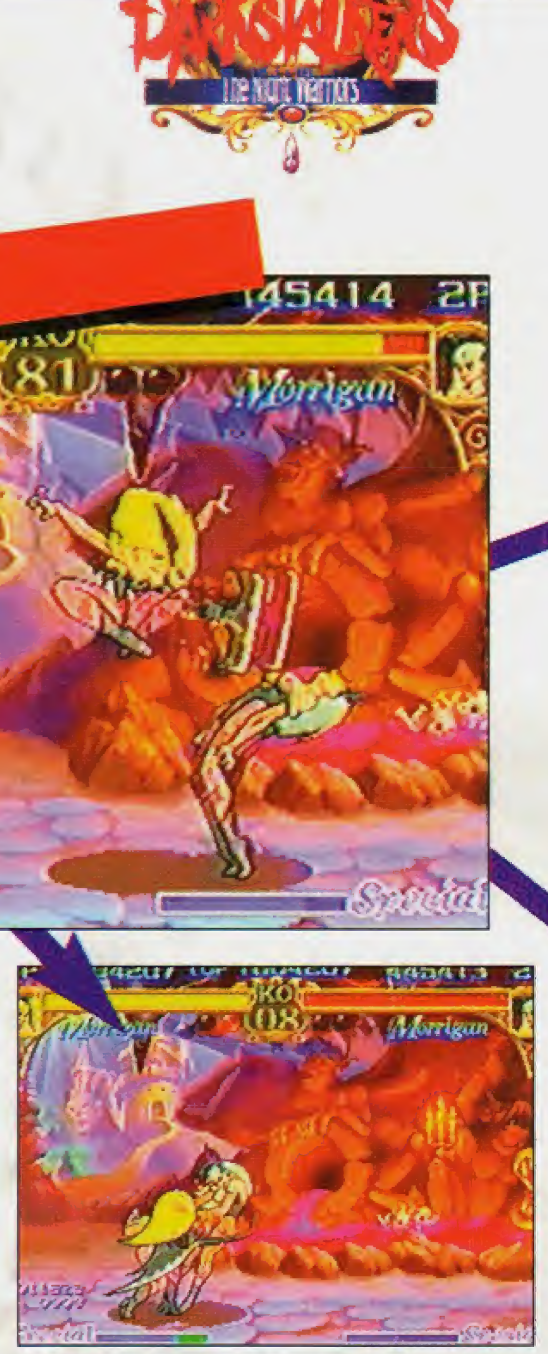
# MORRIGAN



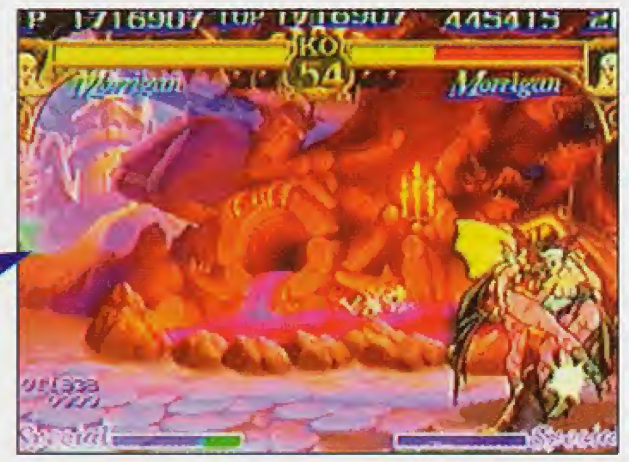
*Voe rápido com o dash com soco médio. Acertou? Siga para um combo. Foi defendido? Use uma das opções. Vale para todos os lutadores*



*Com o Special cheio, há a opção do Darkness Illusion*

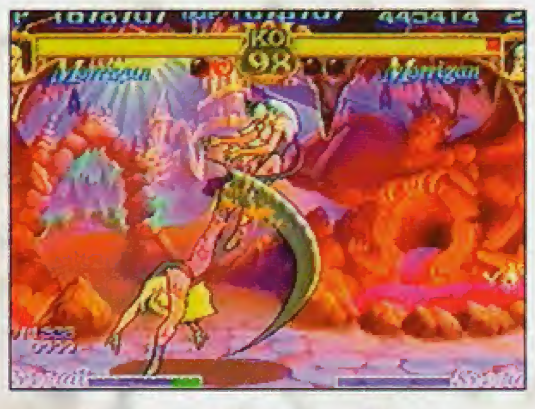


*O Shadow Blade pega os inimigos que tentam reação*

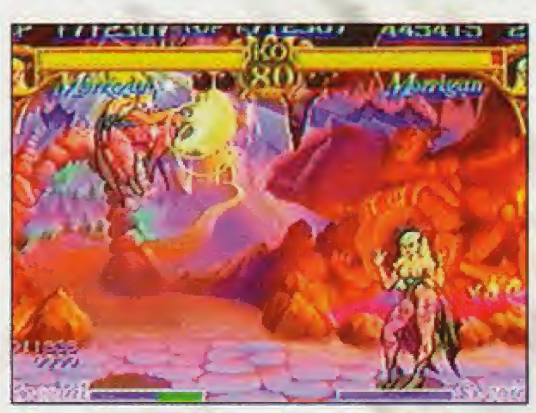


*Combo com golpes baixos para confundir o bloqueio do inimigo*

*O arremesso especial Vector Drain também é uma boa opção. Se o inimigo estiver defendendo baixo, siga para mais um dash*



*Anti-aéreo: Shadow Blade e chute forte em pé (longe)*



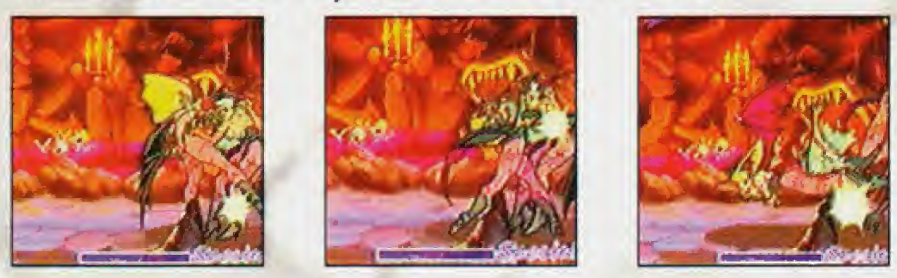
*A magia aérea dificulta a aproximação do oponente*

*Para atravessar o Chaos Flare: agache-se e dê SF ou CF*

***Looping combo:*** *rasteira média seguida de chute forte em pé*

***Furadeira:*** *use Valkyrie Turn e um chute forte em pé*

***Combo sola da botina:*** *voadora (dash) com chute forte e combo normal com chute fraco em pé, rasteira média e forte*



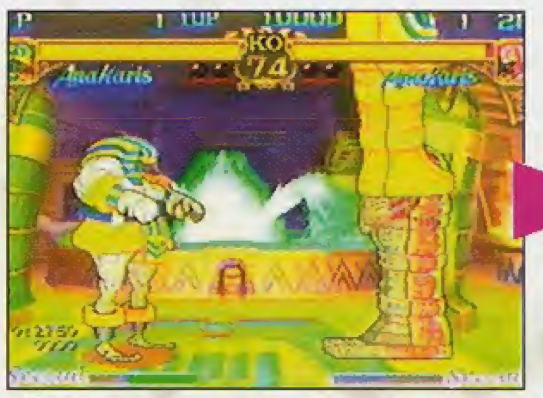
***Combo puxa-tapete:*** *chute fraco em pé, soco médio e rasteira forte*

# ANAKARIS

*Anakaris não precisa se preocupar com magias, pois ele pode sugá-las. Se sugar duas vezes, a magia vira Special. Mande o troco!*

*O soco fraco (dash ou não) atravessa magias e ataca ao mesmo tempo*

*Use constantemente o Royal Judgement Day. Acertando, o inimigo fica indefeso por 8 segundos. Faça a festa!*



*Faça o oponente se acostumar com a defesa alta. Aí, num momento de descuido, você vai agarrá-lo com o Grand Wrap*

*O soco forte agachado é um excelente anti-aéreo*

*Se você quer distância, use o Cobra Blow*

*Use golpes baixos e faça o inimigo se defender. Pule baixo e imediatamente acione a voadora pirâmide (voadora ↓ + CF)*

***Combo de cobra:*** *socos fracos repetidos e Cobra Blow*

***Combo de cobra 2:*** *soco fraco e médio agachado seguido de Cobra Blow*

***Egito:*** *voadora pirâmide, chute fraco em pé e Cobra Blow*

# FELICIA

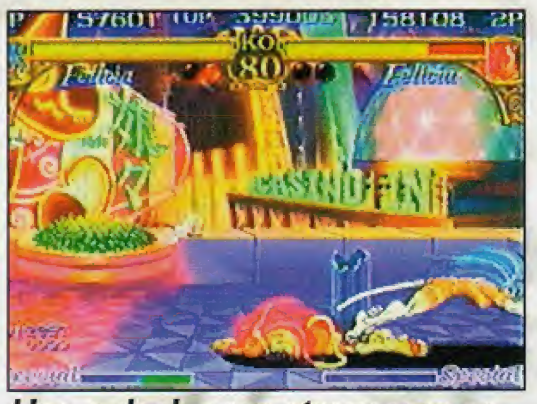
*Voadora ou dash com chute forte. É um ataque potente, pois pega duas vezes o adversário*

*Os combos baixos de Felicia são bastante práticos*

*O Hell Cat tira muita energia, principalmente quando em Special*

*Rasteira forte atravessa magia*

*Agarre e, quando o inimigo se soltar, avance e agarre de novo*



*Use o dash para atravessar os inimigos e confundi-los*

*O chute forte em pé é uma opção para derrubar voadoras*

*Chute forte em pé (longe) pega os inimigos de calças curtas*

*O Delta Kick é um ataque difícil de contra-atacar*

***Patada:*** *rasteira fraca repetida seguida de rasteira forte*

***Crazy cat:*** *voadora forte e rasteira forte. 3 Hit Combo!*

***Combo infinito:*** *Rolling Scratch seguidos no canto. Bem difícil!*

***Combo de gatinha:*** *soco médio em pé e rasteira forte*

# BISHAMON

*Os golpes a partir de dash são as melhores opções de Bishamon. Use mais o chute forte, pois, se acertar, pode desencadear um combo. O dash de Bishamon é bastante rápido*

*Pegue os desatentos com um Snap Sword e faça a festa com a variedade de ataques*

*O arremesso Skinner é outra opção. O comando do golpe é meio complicado. Portanto, é aconselhável que você treine bastante*

*Se acertar o Seal of Death, o inimigo estará indefeso*

*Siga com chute fraco em pé para acertar embaixo*

*O Quick Slash apaga magias,o soco forte agachado evita*

*Se estiver caído e o inimigo vier, Upper Slash nele!*

*O dash com SM é um bom anti-aéreo e facilita a conexão com o ataque seguinte*

*Deixe o golpe no inimigo caído*

***Salaminho:*** *combo normal com rasteira com soco fraco, médio e forte*

***Bifinho:*** *voadora forte, soco fraco em pé e rasteira com CM e SF*

***Morte eterna:*** *dash com chute forte, soco fraco e Snap Sword. Flip Sword e dash com chute forte. Repita. Muito difícil!*

# SUPER CONCURSO

# NÃO FAÇA DO SEU HERÓI UM BICHO DE 7 CABEÇAS

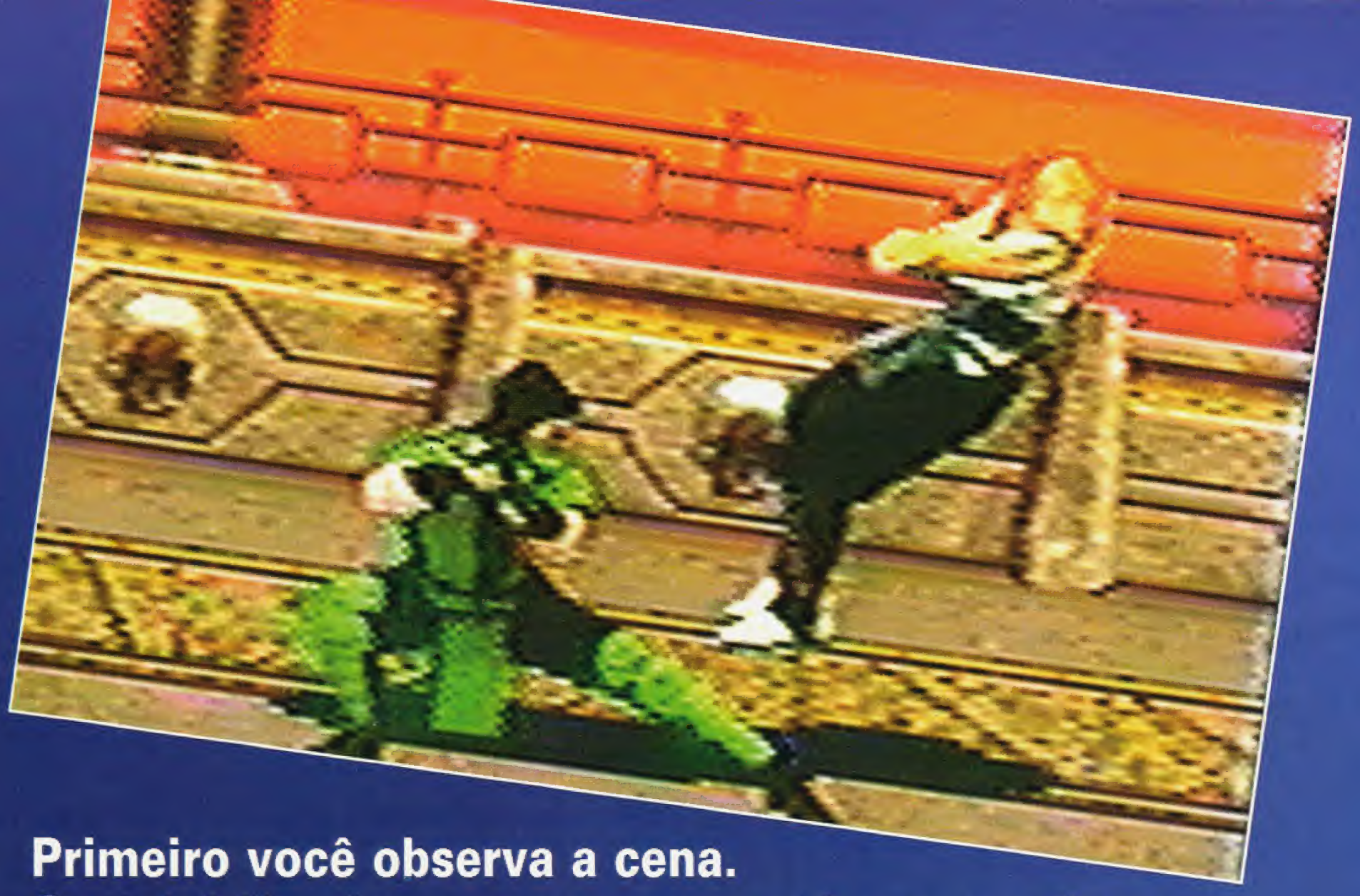
**Cabeça não foi feita só para enfeitar o pescoço.
Prova disso, é este concurso chocante onde você vai poder mostrar todo o seu potencial e, o que é melhor, colocar a cabeça de um conhecido herói do videogame definitivamente no lugar.**

## PARTICIPE E FATURE 5 PRÊMIOS INCRÍVEIS

1º prêmio: 1 TV 20", com controle remoto

4º e 5º prêmios: 1 Rádio Gravador estéreo sem CD

2º e 3º prêmios: 1 Rádio Gravador estéreo com CD



**Primeiro você observa a cena. Grande! Um dos personagens está sem a cabeça. Depois,o jogo continua sendo rápido: é só identificar qual das 7 cabeças pertence ao enigmático corpo e colocar o seu número no cupom da promoção. Viu só? É a maior moleza. Fique ligado e envie sua carta. Os detalhes deste superconcurso você vai conhecer lendo o regulamento. Estamos torcendo por você.**

## REGULAMENTO

1. O Grande Concurso Super Gamepower "Não faça do seu herói um bicho de 7 cabeças" é aberto a qualquer pessoa no território nacional, com exceção dos funcionários da empresa organizadora e de seus parentes diretos.
2. Para participar, basta observar a cena onde um personagem conhecido de um jogo de videogame aparece sem a cabeça e responder qual das 7 cabeças, que aparecem do lado da cena, pertence a ele. Depois, é só preencher o cupom colocando seus dados pessoais, o número correspondente à cabeça que pertence ao personagem e enviar, dentro de um envelope, para GRANDE CONCURSO SUPERGAMEPOWER "NÃO FAÇA DO SEU HERÓI UM BICHO DE 7 CABEÇAS", Caixa Postal 9442-Cep. 05999-999 - São Paulo, até 28/03/95, data do encerramento das participações. O carimbo do Correio valerá como comprovante.
3. Só terão validade os cupons originais.
4. Não terão validade as cartas que não preencherem as condições básicas do concurso.
5. O sorteio dos prêmios será feito entre os participantes que acertarem o número da cabeça que corresponde ao personagem da cena.
6. O sorteio será realizado na Alameda Ministro Rocha Azevedo, 346, no dia 04/04/95, com livre acesso aos interessados.
7. Os prêmios serão distribuídos em ordem de sorteio decrescente, ou seja, o 1º sorteado fica com o último prêmio e assim consecutivamente.
8. A relação dos ganhadores será publicada na edição de nº 14 de Super Gamepower que circulará no mês de Maio/95.
9. A entrega dos prêmios será feita na Alameda Ministro Rocha Azevedo, 346, para os ganhadores que residam na cidade de São Paulo. Os demais ganhadores receberão seus prêmios nas distribuidoras de suas cidades.
10. Serão distribuídos 5 prêmios no total, na ordem especificada:
1º prêmio: 1 TV 20" com controle remoto, marca Sanyo;
2º e 3º prêmios: 1 rádio gravador estéreo com CD, marca Sanyo;
4º e 5º prêmios: 1 rádio gravador estéreo sem CD, marca Sanyo.

Certificado de Autorização do Ministério da Fazenda nº: 01/00/345/94.

Nome:

Data Nasctº: Sexo: Prof. do pai:

Possui computador? Sim Não Qual?

Endereço:

Cidade: CEP: Est.

Tel.: CIC(seu ou do responsável)

SUPER GAMEPOWER

**Qual é o número da cabeça que pertence ao personagem da cena?**

# BOA NOITE FILHINHO, SONHE COM OS ANJINHOS.

**Quem lê *SUPER GAMEPOWER* não dorme no ponto.**
**Aqui tem todas as dicas pra se dar bem**
**nos jogos mais cabeludos. Você fica ligado**
**em todos os golpes, fases, adversários e armadilhas.**
**Com *SUPER GAMEPOWER*, nem anjinho te pega**
**no sonho. Afinal, você nunca foi santo, mesmo.**

SUPER GAMEPOWER
SEGA • NINTENDO

**Nas Bancas**

MAKING OFF

# O NASCIMENTO DE UM CAMPEÃO

O projeto de **DarkStalkers** começou a ser realizado há dois anos. Desde então, seus idealizadores já tinham definido que os lutadores seriam personagens já conhecidos do público, para que sua aceitação fosse imediata. Uma grande seleção foi feita e restaram cerca de 20 lutadores, dos quais 16 entraram no jogo.

## ANIMAÇÃO ANIMAL

O game inova no tratamento gráfico. Seus criadores prefiriram simplificar as colorações de cada cenário e

valorizar o trabalho de animação de cada lutador, que vieram com movimentos bem exagerados. A idéia foi adotada pensando na aceitação do jogo no mercado americano. Outra inovação são os combos, feitos a partir de golpes normais. De início os combos seriam feitos apenas com botões próprios e as sequências seriam automáticas. Achando que isso os tornaria muito fáceis, os criadores optaram pelo sistema de apertar os botões em sequência, tendo de se atingir um timing exato para os combos funcionarem.


BRINQUEDOS LAURA

Sempre na Frente

SHOPPING MORUMBI
(011) 535.5261 - 531.7293
531.6943 - 61.0973
SHOPPING PAULISTA
(011) 251.2818
289.1058

ENVIAMOS POR VIA SEDEX PARA TODO O BRASIL

MORTAL KOMBAT II

# DARKSTALKERS

The Night Warriors™

# RIKUO

*Como Rikuo não possui movimentos rápidos, fica difícil fazer ataques surpresa. O dash, apesar de não ser tão rápido, permite uma boa variedade de opções*

*Combos baixos são uma opção. O dash com soco forte acerta várias vezes*

*Rikuo tem uma boa variedade de arremessos. O melhor é o Crystal Lancer*

*Deixa as magias em cima do adversário*

*Confusão: jogue o Aqua Spread atrás e empurre o inimigo para o gêiser*

*O dash passa por baixo das magias e prepara o ataque*

*Sempre que arremessar o inimigo tente fazer o duplo*

***Sonic chute:*** *Sonic Wave e chute forte em pé. Easy combo!*

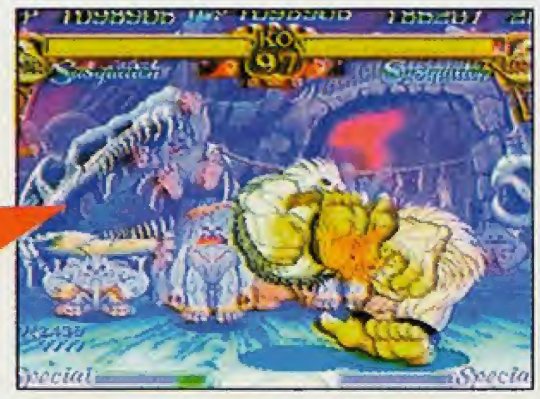
***Recado da Amazônia:*** *voadora com soco forte, soco fraco e soco forte agachado*

***Combo arrastão:*** *voadora com soco forte, soco fraco e médio em pé e Screw Jet. Se for Special vai desencadear um combo com 11 acertos!*

*Anti-aéreo: use Trick Fish ou soco forte em pé*

# SASQUATCH

*Comece a ofensiva de Sasquatch com um dash com soco fraco, o melhor para pegar de jeito o inimigo*



*Tente um combo aéreo seguido de combo terrestre. Se for defendido vai se distanciar*

*Se for arremessar, use o Big Brunch para deixar o oponente indefeso. Daí siga para um combo de sua preferência*

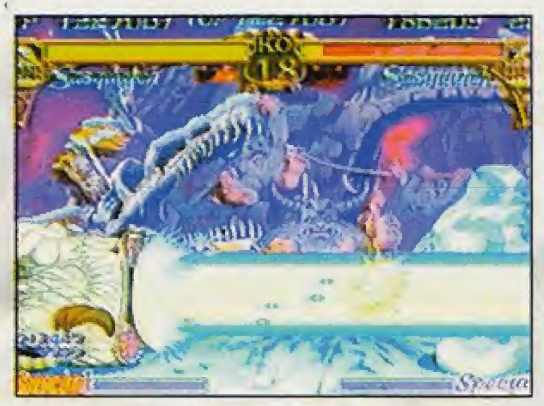
*Girando o controle duas vezes o Big Swing fica mais animal*

*O Big Typhoon pode acertar até quatro vezes*

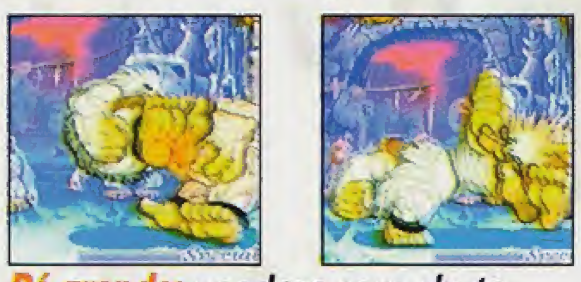
*O Big Towers é um forte anti-aéreo, mas ruim com rasteiras*

*Outro anti-aéreo: soco forte agachado*

*O Big Snow é um projétil muito forte*



*A melhor chance é depois de engolir o inimigo*



***Pé grande:*** *voadora com chute forte e Big Typhoon*

***Dança do Sasquatch:*** *combo normal com rasteira fraca, média e forte*

***É fria:*** *dash com soco fraco, seguido de chute forte e Dança do Sasquatch*

# MORTAL KOMBAT II

Mortal Kombat II é um jogo que conseguiu a façanha de agradar a gregos e troianos, ao mesmo tempo em que sepultou completamente seu antecessor. Por isso, e pela jogabilidade radical proporcionada por MK II, o Chefe colocou a equipe de *SuperGP*, em particular Baby Betinho, o rei dos jogos de luta, para trabalhar num especial sobre o jogo. O resultado vocês vão poder conferir nas páginas seguintes. São dezenas de combos, os golpes estão bem explicadinhos e você vai aprender a detonar os chefes Kintaro e Shao Kahn, usando cada um dos lutadores. Isso sem falar nas dicas para encontrar personagens secretos e tudo o que um jogador pode esperar de um guia completo sobre um dos maiores jogos de luta de todos os tempos. Você também vai encontrar uma biografia sobre os personagens. Com esse guia você vai poder desafiar qualquer um e, quem sabe, chegar ao nível de campeão.

## PERSONAGENS SECRETOS

### JADE

Se você achava Kitana uma gracinha, imagine-a vestida de verde e 2 vezes mais rápida. Para achar Jade, ganhe um round no estágio anterior ao ponto de interrogação só com chutes baixos. O uso do block (defesa) também não é permitido. Não desanime se não vencer no primeiro round, você ainda poderá conseguir nos rounds dois e três.

*Vença Jade:* Se você já lutou contra Kitana, sabe o que o espera. Fique distante um pulo, salte na vertical e pressione soco alto. Faça no tempo certo e pegue Jade antes de ela arremessar o seu leque. Essa tática é melhor se precedida de algum golpe especial. Com Scorpion, use a lança e um uppercut (↓+ SA).

### SMOKE

Smoke é um ninja cinza difícil de encontrar e duro de ser derrotado. Você deve estar no "portal stage" para achá-lo. Ao começar, procure arrasar com vários uppercuts.

Quando o cara pintar no canto do vídeo e disser "toasty", aperte rápido ↓ + start. Uma mensagem vai convidá-lo a retornar ao "Goro's Lair" de MKI. Vem aí uma dura batalha.

*Vença Smoke:* esse guerreiro tem como arma principal um gancho similar ao de Scorpion. Quando ele o usar, pule ficando a uma distância de um chute. Acerte-o e derrube-o no chão. Antes que ele levante, pule para trás e mantenha distância. Não defenda o ataque do gancho para não perder energia. Para fugir, abaixe.

## NOOB SAIBOT

Apenas grandes lutadores terão a honra de enfrentar Noob Saibot. Para lutar com o guerreiro da escuridão, ganhe 50 batalhas seguidas. Como essa façanha não é possível no torneio comum, o jeito é apelar para a trapaça. Lute sozinho no modo para 2 jogadores. No término da

*Vença Noob Saibot:* escolha Scorpion ou Liu Kang. Comece o "round" agachando-se, pois Noob soltará o seu gancho. Quando ele avançar, pule e dê um soco em sua cabeça. Aí, use o chute bicicleta (Kang) ou o gancho (Scorpion).

50ª vitória, surgirá uma mensagem com os dizeres "incredible winning streak". Imediatamente, você será transportado para a Batalha com Noob. Antes de se aventurar com Noob, escolha o personagem certo. Caso contrário, a luta será bem breve

## MORTAL DICAS

### MEGA

**MODO TESTE**
Entre na tela de opções e coloque o cursor na palavra "done". Digite a senha: ←↓→↓→←←→→. Se a dica entrar surgirá a opção "Test Mode".

Test Mode 1:
No damage to P1: jogador 1 fica invencível
No damage to P2: jogador 2 fica invencível
1 hit kills P1: um golpe mata o jogador 1
1 hit kills P2: um golpe mata o jogador 2

Test Mode 2:
Background: seleciona cenário
1- Dead Pool
2- Kombat Tomb
3- Wasteland
4- The Tower
5- Living Forest
6- Armory
7- Pit II
8- The Portal
9- Kahn's Arena
10 -The Blue Portal
Battle Plan: escolhe o lutador contra quem lutar
0 a 11- lutadores convencionais
13- Shang Tsung
14- Kintaro
15- Shao Kahn
Soak test: veja luta de 2 guerreiross comandados pelo computador.

Test Mode 3:
Fatalities: quando ganha, o computador executa 1 fatalidade Friendship:CPU acaba assim, se vencer
Babalities: perca e veja o computador executar as babaquices
Oooh, Nasty: a máquina termina com qualquer um dos golpes acima

### SNES

**PERSONAGENS SECRETOS, CRÉDITOS, VELOCIDADE**
Todas as sequências a seguir exigeM rapidez e paciência, pois devem ser acionadas num curtíssimo tempo.
*Computador Fraco*
Na tela de seleção de personagens, digite: ↓↑→↑← e select. Seus golpes causam maiores danos à CPU.
*29 Créditos*
Na tela de seleção de fase, aperte: ←↑→↓← e select.
*Personagens Secretos e Mestres:*
Digite a senha na tela de seleção de personagens para enfrentá-los
Noob Saibot: ←↑↓↓→ e select
Jade: ↑↓↓←→ e select
Smoke: ↑←↑↑→ e select
Shao Kahn: →↑↑→← e select
Kintaro: ↑↓↓→→ e select.

*Detone o Logo da Acclaim*
Para ver os chefes destruírem o logotipo do fabricante ligue o console e mantenha apertados os botoes L e R. Em pouco tempo a moçada aparece e executa o trabalho.

*Modo Torneio*
Na tela de início, aperte os botões L, R e start simultaneamente. Junte-se a um amigo e lute em um torneio de sobrevivência com 4 lutadores distintos.

MORTAL KOMBAT II

# KOMBATE KOMPLETO

**Uma lista completa dos fatalities, babalities e golpes especiais. Todos testados e aprovados para não deixar ninguém na mão na hora "h".**

## BARAKA

**FATALITIES**

*Fatal 1: T, F, B, F, SB*
*Fatal 2: segure D, T, T, T, T, solte D, SA*

**BABALITIES**

*F, F, F, CA*

**FRIENDSHIP**

*C, F, F, CA*

**PITS**

*F, F, B, CA*

**SPECIAL**

*Soco Inverso: SA*
*Chute Duplo: CA, CA*
*Raio Azul: B até T, SA*
*Fatiada: segure T, SA*
*Fúria Cega: T, T, T, SB*

## JAX

**FATALITIES**

*Fatal 1: segure SB, F, F, F, solte SB*
*Fatal 2: D, D, D, D, SB*

**BABALITIES**

*B, C, B, C, CB*

**FRIENDSHIP**

*B, B, C, C, CB*

**PITS**

*C, C, C, CB*

**SPECIAL**

*Martelo: SA; Te Peguei: F, F, SB*
*Terremoto: CB por 3 seg.*
*Multi-Slam: agarre, SA repetidamente*
*Onda Energética: F até T, CA*
*Quebra Costelas: D durante o pulo*

## J. KAGE

**FATALITIES**

*Fatal 1: F, F, B, C*
*Fatal 2: B, B, F, F, SB*

**BABALITIES**

*T, T, T, CA*

**FRIENDSHIP**

*B, B, B, B, CA*

**PITS**

*B, B, B, CA*

**SPECIAL**

*Soco no Estômago: SA*
*Soco Sombra: T, B, T, SA*
*Chute Sombra: T, F, CB*
*Bola Verde: T até F, SB ou SA*
*Quebra Bolas: SB + D*

## KUNG LAO

**FATALITIES**

*Fatal 1: F, F, F, F, CB*
*Fatal 2: segure SB, T, T, F, solte SB*

**BABALITIES**

*T, T, F, F, CA*

**FRIENDSHIP**

*T, T, T, B, CA*

**PITS**

*F, F, F, SA*

**SPECIAL**

*Cabeçada: SA*
*Teleporte: C, B*
*Furacao: C, C, CB repetidamente*
*Arremesso de Chapéu: T, F, SB*
*Chute Aéreo: B, CA (no pulo)*

## LIU KANG

**FATALITIES**

*Fatal 1: B, F, T, T, CA*
*Fatal 2: 360 graus no direcional*

**BABALITIES**

*B, B, F, T, CB*

**FRIENDSHIP**

*F, T, T, T, CB*

**PITS**

*T, F, F, CB*

**SPECIAL**

*Antebraço: SA*
*Bicicleta: CB por 4 segundos*
*Chute Voador: F, F, CA*
*Bola de Fogo: F, F, SB ou SA*

## KITANA

**FATALITIES**
*Fatal 1: segure CB, F, F, B, F*
*Fatal 2: D, D, D, CA*

**BABALITIES**
*B, B, B, CB*

**FRIENDSHIP**
*B, B, B, C, CB*

**PITS**
*F, B, F, CA*

**SPECIAL**
*Cotovelada: SA*
*Quebra Costas: CB*
*Leque: segure T, SA*
*Elevador: T, T, T, SA*
*Leque Bumerangue: F, F, SA + SB*

## MILEENA

**FATALITIES**
*Fatal 1: CA por 3 segundos*
*Fatal 2: F, T, F, SB*

**BABALITIES**
*B, B, B, CA*

**FRIENDSHIP**
*B, B, B, C, CA*

**PITS**
*F, B, F, CB*

**SPECIAL**
*Cotovelada: SA*
*Bolinha: T, T, B, CA*
*Arremesso de Sabre: SA por 3 segundos*
*Chute Teleporte: F, F, CB*

## RAYDEN

**FATALITIES**
*Fatal 1: SA por 10 segundos*
*Fatal 2: CB por 5 segundos, D, CB repetidamente*

**BABALITIES**
*B, B, C, CA*

**FRIENDSHIP**
*B, T, F, CA*

**PITS**
*C, C, C, SA*

**SPECIAL**
*Mini uppercut: SA*
*Torpedo: T, T, F*
*Raio: B até F, SB*
*Eletrocução: SA por 4 segs.*
*Teleporte: B, C*

## REPTILE

**FATALITIES**
*Fatal 1: F, F, B, CA (só invisível)*
*Fatal 2: T, T, B, SB*

**BABALITIES**
*B, T, T, CB*

**FRIENDSHIP**
*T, T, B, CB*

**PITS**
*B, F, F, D*

**SPECIAL**
*Soco Inverso: SA*
*Ácido: F, F, SA*
*Escorregão: segure T, SB + D + CB*
*Bola Energética: T, T, SA + SB*
*Invisibilidade: C, C, B, SA*

## SCORPION

**FATALITIES**
*Fatal 1: B, B, C, C, SA*
*Fatal 2: segure SA, B, F, F, F, solte SA*

**BABALITIES**
*B, T, T, CA*

**FRIENDSHIP**
*T, T, B, CA*

**PITS**
*B, F, F, D*

**SPECIAL**
*Soco Inverso: SA*
*Gancho: T, T, SB*
*Tesoura: F até T, CB*
*Arremesso Aéreo: D no ar*
*Soco Teleporte: B até T, SA*

## S. TSUNG

**FATALITIES**
*Fatal 1: CA por 3 segs*
*Fatal 2: segure D, C, B, C, CB*
*Fatal 3: SB por 30 segundos*

**BABALITIES**
*T, F, B, CA*

**FRIENDSHIP**
*T, T, B, F, CA*

**PITS**
*B, B, C, B*

**SPECIAL**
*Caveiras: T, T, F, F, SA*
*Transformações: Liu kang - T, F, F, D; Johnny Cage - T, T, B, SB; Baraka - B, B, CB; Kung Lao - T, B, T, CA; Reptile - C, B + SA; Mileena - SA por 3 segundos; Kitana - D, D, D; Sub-Zero - F, B, F, SA; Scorpion - C, C; Jax - B, F, T, CA; Rayden - B, T, F, CB*

## SUB-ZERO

**FATALITIES**
*Fatal 1: F, F, B, CA (congela), F, B, F, F e SA (soco)*
*Fatal 2: segure SB, T, T, B, F, solte SB*

**BABALITIES**
*B, T, T, CA*

**FRIENDSHIP**
*T, T, B, CA*

**PITS**
*B, F, F, D*

**SPECIAL**
*Soco Inverso: SA*
*Escorregão: T + SB + CB + D*
*Congelar (chao): B até T, CB*
*Congelar (inimigo): B até F, SB*

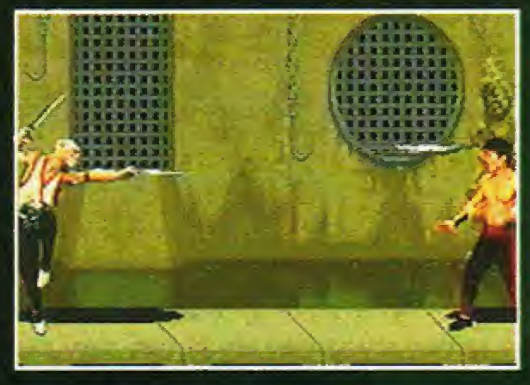
*Glossário: SB - soco baixo, SA - soco alto, CB - chute baixo, CA - chute alto, F - frente, T - trás, C - cima, B - baixo, D - defesa. Friendships e Babalities: para conseguir estes movimentos é preciso ganhar o último "round" sem usar os botões de soco. Fatalities: em alguns golpes fatais é possível manter a posição correta apertando o botão de defesa antes de desferir a sequência.*

MORTAL KOMBAT II

# BARAKA

Conhecido por suas atrocidades no submundo, Baraka é um lutador cheio de fúria e violência. Vindo de uma raça mutante (se é que podemos encontrar alguém normal nesse jogo), pretende vencer Shao Kahn e tomar o seu lugar como imperador. Para realizar a façanha, conta com ajuda de afiadas navalhas que seguem como um prolongamento de seus braços. Mas qual será sua ligação com Mileena?

## MERGULHO PARA A VITÓRIA



*Pule e dê um soco alto. Continue o massacre com um chute baixo assim que chegar ao chão. Acrescente uma rápida navalhada com soco reto (trás + SA). Para completar, mande um Raio Azul. Seu inimigo não terá a menor chance*

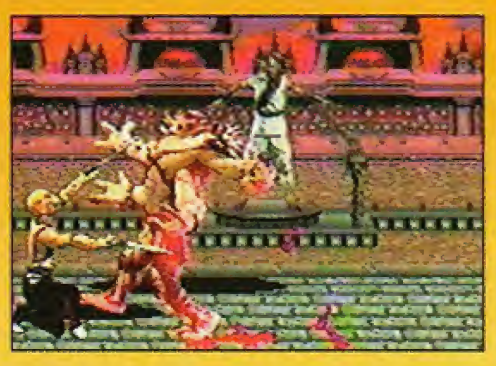
## O DOIS EM UM

*Comece esse combo com um soco baixo na cintura do oponente. Isso deixará o adversário imóvel por alguns instantes. Na sequência, mande um "uppercut" (baixo + SA)*

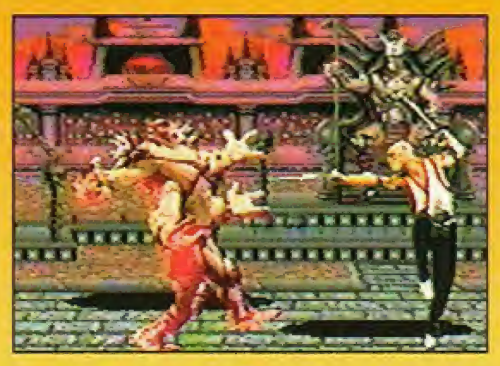
## O CRAQUE DA RODADA

*Imagine a cabeça de seu oponente como uma bola de futebol. Mergulhe e dê chute alto, acertando-o no rosto. Assim que tocar no chão, desfira um novo chute alto*

## DERROTE KINTARO

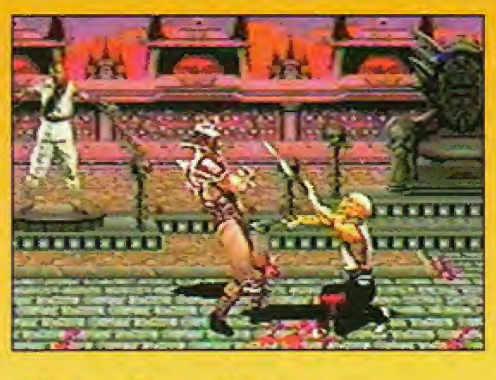


*Que tal fazer um picadinho de Kintaro para o almoço? Para isso utilize a seguinte receita: espere ele se aproximar e desfira rapidamente um Fúria Cega.*

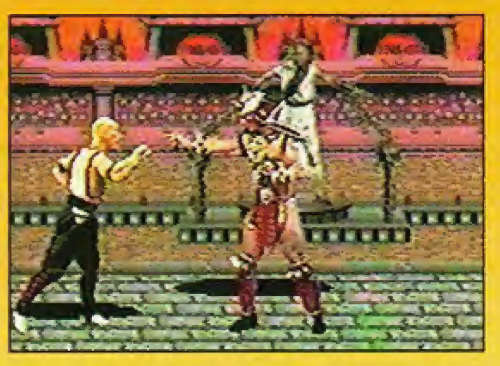


*Outra boa opção de ataque para quando Kintaro estiver à distância é o Raio Azul. Este golpe, quando feito corretamente, tira uma boa quantidade de energia.*

## DERROTE SHAO KAHN



*Matar Shao Kahn com Baraka não poderia ser mais fácil. Para isso, sua principal tarefa é encurralar Shao num dos cantos da tela e desferir um Fúria Cega.*



*Repita esse golpe sempre que for possível. Mesmo que você seja atingido pela Besta ao golpeá-la, a quantidade de energia perdida é sempre menor.*

MORTAL KOMBAT II

## JAX

O Major Jackson Briggs, mais conhecido como Jax, veio ao submundo com o objetivo de ajudar uma velha amiga, Sonya. Mas será que ela ainda está viva? Só há uma maneira de você descobrir isso. Entrar no torneio e vencer Shao Kahn, o maligno. A tarefa não será nada fácil. Jax tem a seu favor o poderoso físico e muitas horas de treinamento especial que recebeu no exército. Será o suficiente?

## APOCALIPSE

*Para começar, nada melhor do que uma voadora. Antes que seu oponente descubra o que o atingiu, dê um Martelo e em seguida um soco reto (trás + SA), só para mantê-lo tonto. Finalize em grande estilo enviando uma Onda Energética*

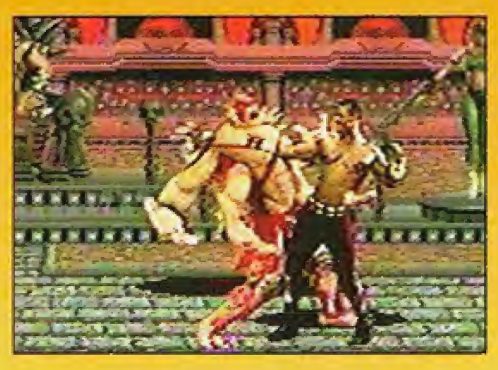
## GI JAX

*Aproxime-se de seu adversário e desfira uma joelhada no estômago usando o chute baixo. Antes que o babaca se recupere, mande um chute aberto (trás + CA)*

## PARAFUSO A MENOS

*Se o seu adversário anda com alguns parafusos soltos, nada melhor do que um Martelo para acertar as coisas. Para os ajustes finais solte um "uppercut" (baixo + SA)*

## DERROTE KINTARO

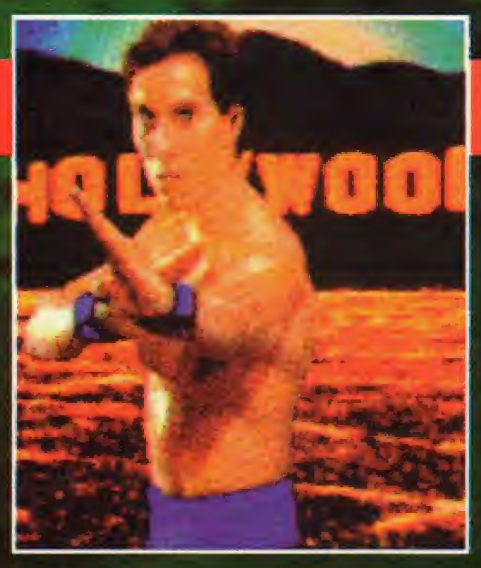


*Agarre Kintaro quando ele começar a desaparecer ou se ele pular. O Te Peguei é um golpe que funciona bem contra esse mestre. Procure lutar mantendo uma boa distância dele. Se Kintaro se aproximar muito, pule para trás desferindo um soco. Não se deixe encurralar no canto, aí não haverá escapatória.*

## DERROTE SHAO KAHN

*O ataque lateral de Shao Kahn não é obstáculo para um soldado treinado como Jax. O segredo aqui é usar sua tremenda força nas pernas. Para isso, desfira pontapés sempre que for possível. Quando o vilão der alguma brecha, aproveite para mandar algumas Ondas Energéticas para mantê-lo longe.*

MORTAL KOMBAT II



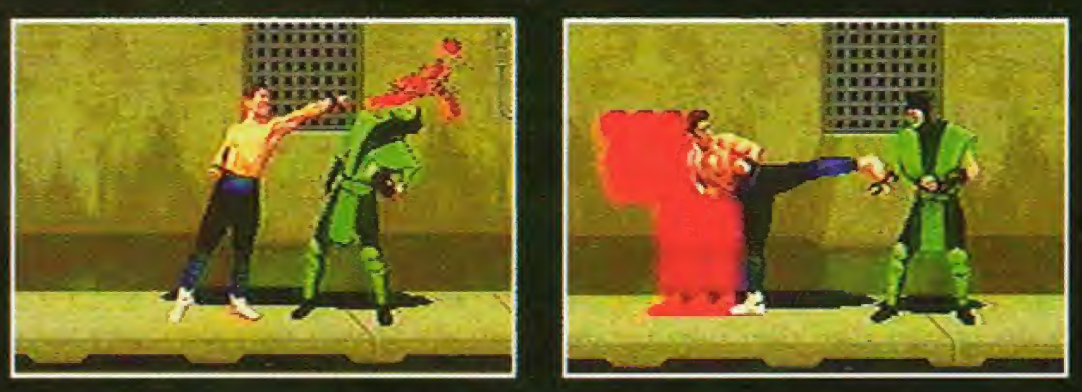
## JOHNNY CAGE

Johnny Cage parece ter se cansado da vida mundana de Hollywood. Cage ficou conhecido por ter sobrevivido ao torneio de Mortal Kombat I. Mas nosso galã está em busca de algo mais, ele quer por fim à ameaça do submundo e tornar-se um verdadeiro herói. Volta ao torneio com a experiência adquirida e a vontade de fazer justiça. Se sair vencedor desta parada, vai aproveitar para fazer um filme contando sua história.

## O HOMEM SHOW

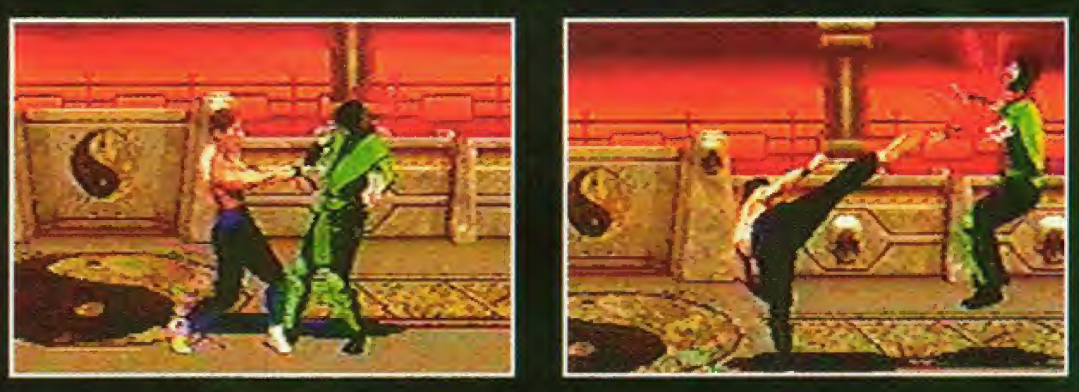
*Comece esse assalto mortal esquivando-se de sua presa. Espere ela aproximar-se e mande um chute na sua orelha. Na sequência, solte um Chute Sombra. Termine esse espetacular combo mandando uma Bola Verde*

## MULTI CAGE



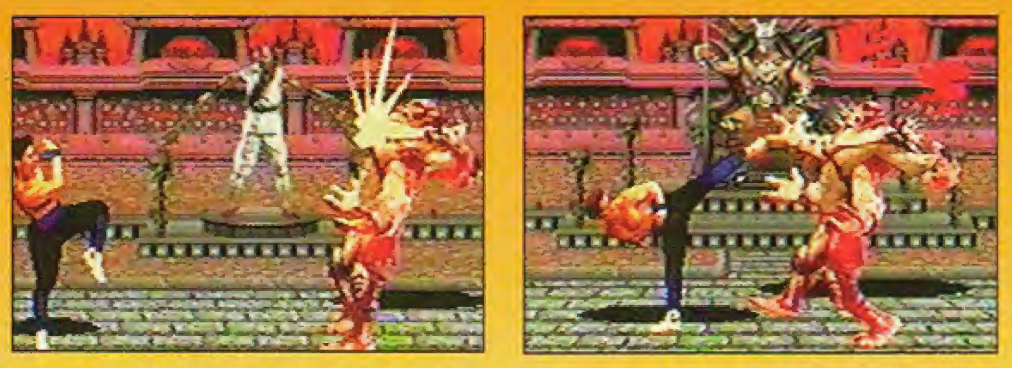
*A sequência mais fácil de Cage. Aproxime-se de seu colega de profissão e aplique vários socos (SA) repetidamente. Quando a vítima sair do alcance desfira o Chute Sombra*

## AUTÓGRAFO FINAL



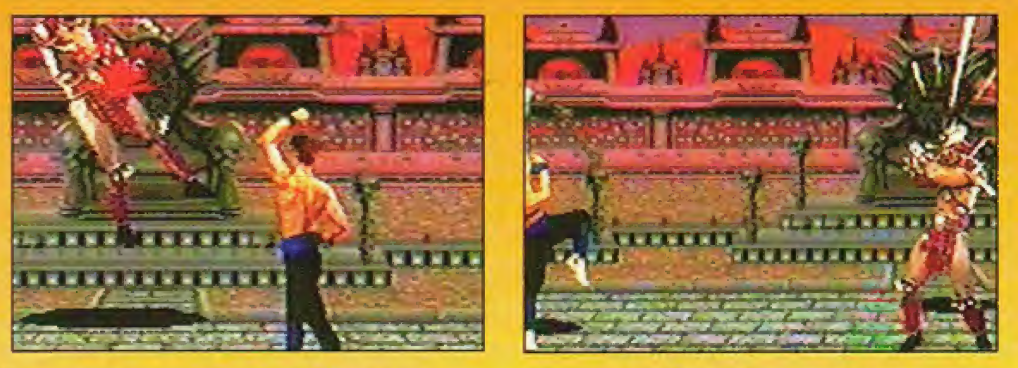
*Chegue perto com classe e sorrateiramente mande um soco no estômago. Assim que você vir o sangue jorrando, solte um chute aberto (trás + CA)*

## DERROTE KINTARO



*Contra Kintaro mande Bolas Verdes. O mostrengo, devido ao seu tamanho, terá muitas dificuldades para esquivar-se. Caso ele consiga pular, a melhor arma para mantê-lo distante são os chutes. Se você sentir que ele irá estampá-lo, mande mais Bola nele. Acerte-o antes que ele deixe a tela.*

## DERROTE SHAO KAHN



*Faça com que ele vá para o canto. Quando a besta se aproximar desfira um "uppercut" (baixo + SA) ou um Chute Sombra, dependendo da distância entre os lutadores. Em alguns momentos Shao Kahn costuma ficar parado (vai ver que é cansaço). Nessas horas, aproveite e mande Bola.*

MORTAL KOMBAT II

## KITANA

Os motivos que levaram Kitana a participar desse torneio não são tão claros. Talvez o fato de ela ter visto sua irmã Mileena conversando com um dos capangas de Shao, quem sabe? Kitana fez parte do grupo das assassinas de Shao, será que sua irmã descobriu o seu segredo? Ou será que há outro fato que até ela própria desconhece? Só mesmo entrando no torneio para conseguir desvendar esta história nebulosa.

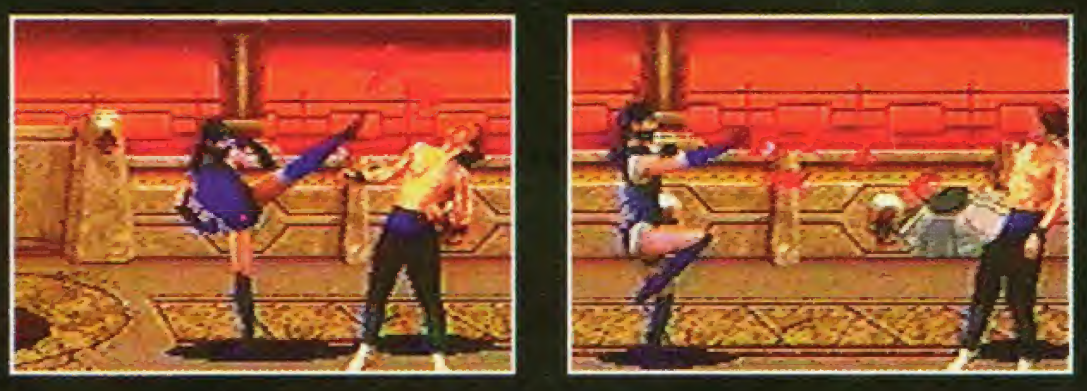
## ESSA BONECA É FOGO

*Esse combo vai ensinar a não brincar com as mulheres. Comece com uma série de socos e, antes que o assanhado se afaste, dê uma rasteira. Desfira um "uppercut" (baixo + SA) assim que o babaca se levantar. Para fechar com chave de ouro, mande o seu Leque*

## PERNAS PRA QUE TE QUERO

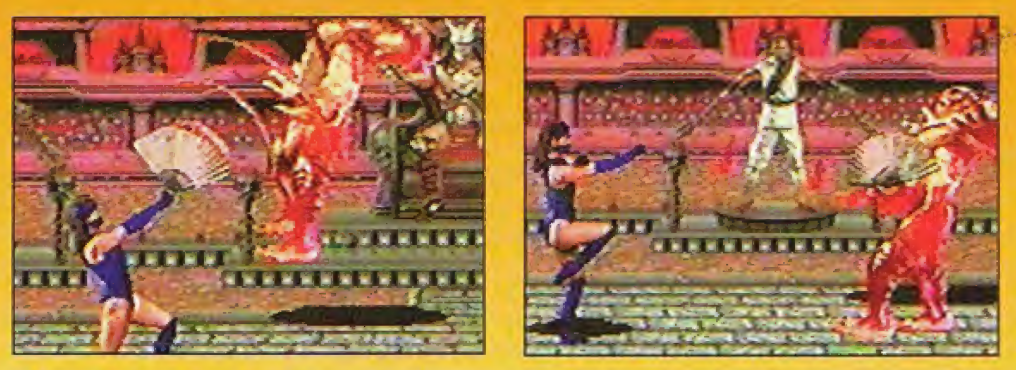
*Eficaz na defesa e no ataque. Pule e desfira, simultaneamente, um chute baixo. Assim que tocar o chão, solte um chute alto*

## QUENTE QUENTE QUENTE



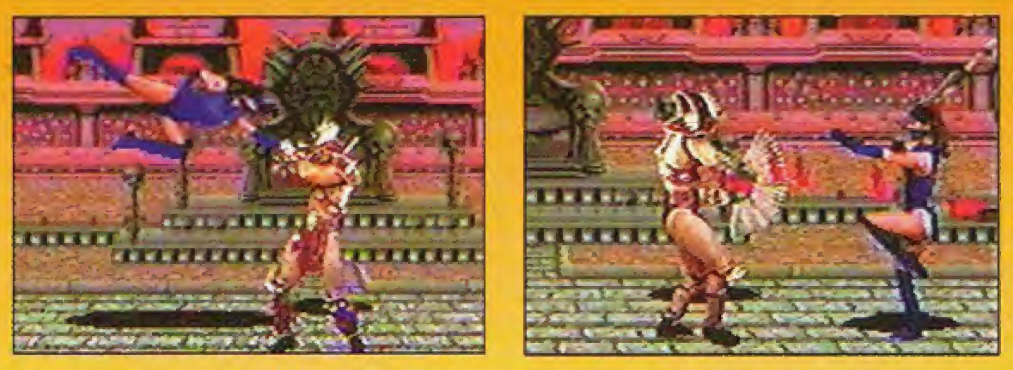
*Ande em direção a sua vítima e acerte um chute alto. Seja piedoso e mande o seu Leque para esfriar a orelha de seu companheiro*

## DERROTE KINTARO



*Quanto maior o tamanho, maior o tombo. Use o Elevador e levante Kintaro em um dos cantos do cenário. Antes que ele toque o chão, mande o Leque de encontro à fera. Desse modo você o mantém à distância. Caso ele pule em sua direção, faça o mesmo e arremesse o Leque na sequência.*

## DERROTE SHAO KAHN



*Pare o primeiro ataque de Shao com um Mergulho (cima + SA ou SB). Em seguida, defenda-se das investidas do vilão. Entre um ataque e outro, deixe cair a sua guarda e arremesse o seu Leque. Repetindo várias vezes essa operação, você tira uma boa soma de energia de Shao Kahn.*

MORTAL KOMBAT II

# KUNG LAO

Kung Lao esperou uma infinidade de tempo por esse momento. Cerca de 500 anos atrás um de seus antepassados foi brutalmente assassinado por Goro. Agora, como membro da sociedade "White Lotus", o torneio aparece como a grande chance para ele concretizar sua vingança. Lao resolveu juntar-se a Liu Kang para cumprir sua missão. Segundo ele, só uma pessoa sairia com viva deste combate. Nele, vai ser decidido o destino tanto de Kung Lao como o de Shao Kahn. A sorte está lançada.

## DE TIRAR O CHAPÉU

*Espere até que sua vítima se aproxime e dê uma Cabeçada. Antes que o adversário se recupere, desfira uma rasteira (trás + CB) e complete com um "uppercut" (baixo + SA). Enquanto o babaca anota a placa do caminhão, solte o seu Chapéu*

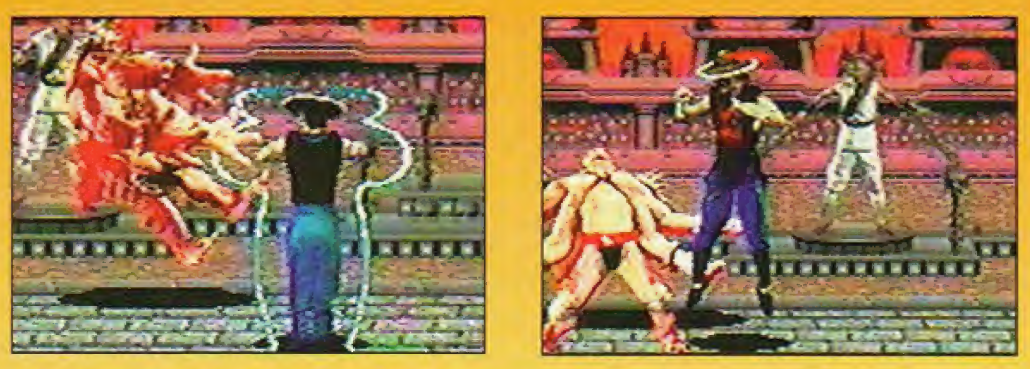
## RODA PIÃO

*Esse combo é de boa ajuda na hora do aperto. Chegue perto e dê uma rasteira em seu adversário. Antes que ele revide o ataque, gire e faça o campo de defesa de Lao*

## ORIENTAL BOM DE CHUTE

*Faça um belo estrago com essa simples sequência. Desfira uma voadora com o chute alto. Chegando ao chão, não perca tempo e mande um chute baixo*

## DERROTE KINTARO



*O Furacão de Lao funciona bem, mas só no começo. Logo o grandalhão percebe a manha e começa a defender. Nessa hora, pule para trás, chutando verticalmente. Use o Teleporte caso você se meta em encrencas. Esquece o Chute Aéreo, é um golpe que não funciona contra Kintaro.*

## DERROTE SHAO KAHN

*Mostre que você é um cara educado e tire o Chapéu para Shao Kan. Mas não abuse desse golpe, se não ele saca logo e vira o jogo. O Furacão funciona melhor ainda contra a fera. Fique atento, a não ser que ele resolva mandar seus projéteis, não há mais nada que seja possível ele fazer contra você.*

MORTAL KOMBAT II

# LIU KANG

Sobrevivente do torneio de Shang Tsung. Liu Kang só desejava retornar ao seu templo e continuar a sua edificante vida espiritual. Mas algo que ele não esperava aconteceu. Os guerreiros de Shao destruíram o templo antes que ele pudesse fazer algo. Para ele, nada mais resta. O que era devoção às mais altas virtudes se transforma. Ele viaja rumo ao novo torneio e vai destruindo tudo e todos que cruzam o seu caminho. Mas conseguirá derrotar Shao?

## A FÚRIA DE LIU KANG

*Um ótimo combo para oponentes atrevidos. Voadora simples na cabeça do panaca, seguida de uma rasteira, só para começar. Assim que o adversário levantar, mande um chute direto no peito (trás + CA). Acabe de vez com o oponente fechando com um Chute Voador*

## COMBO À BRASILEIRA

*Não existe melhor combinação do que uma pelota e chute. Comece com o Chute Voador. Quando Liu tocar o chão, aproveite a fragilidade de seu adversário e desfira uma Bola de Fogo*

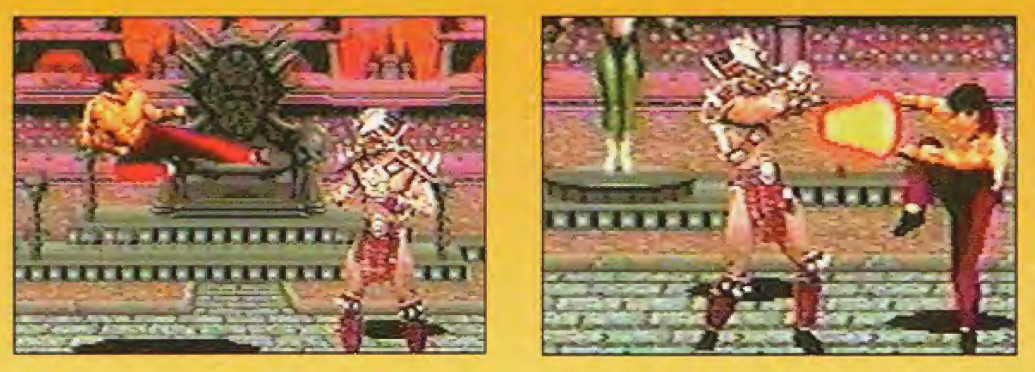
## O ÚLTIMO DRAGÃO

*A reencarnação de Bruce Lee mostra sua força nesse combo. Para tontear sua vítima, nada melhor do que um "uppercut" (baixo + SA). Aproveite esse tempo para soltar uma Bola de Fogo*

## DERROTE KINTARO

*Um faixa preta contra uma Besta desleixada. Se eu fosse você, não apostaria muitas fichas em Kintaro. Principalmente se Kang prender o mestre no canto e utilizar seu chute normal. Outra opção de ataque a ser usada é o Chute Aéreo seguido da Bicicleta. Mas cuidado para não ser agarrado.*

## DERROTE SHAO KAHN



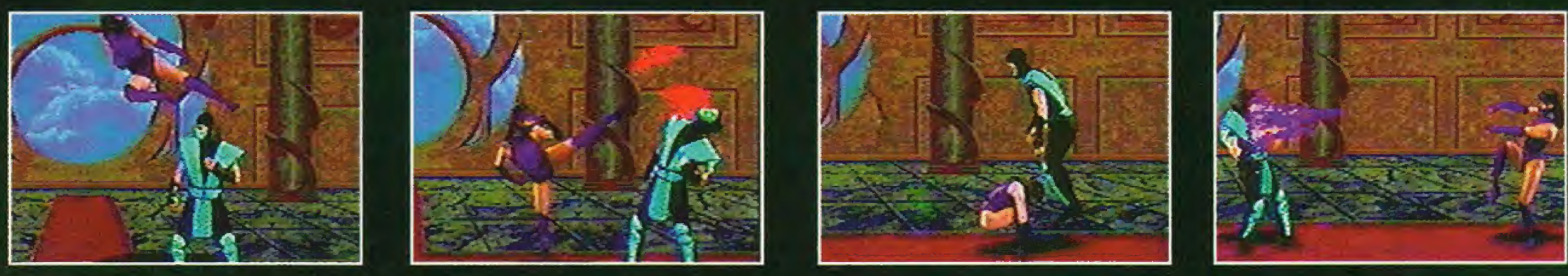
*Como com Kintaro, use e abuse do Chute Aéreo e da Bicicleta. Esses dois golpes tem a capacidade de deter as investidas de seu adversário. De grande utilidade é também a Bola de Fogo. Atire-a (de preferência jogando-a por baixo sempre que Shao estiver a uma boa distância de você.*

MORTAL KOMBAT II

## MILEENA

Para muitos, Mileena é apenas a irmã gêmea de Kitana. Engana-se redondamente quem acredita nessa hipótese. Ela é muito mais do que isso. É um clone grotesco criado por Shang Tsung com apenas um intuito, o de matar. Da mesma maneira que Baraka, Mileena tem uma predileção especial por instrumentos afiados. Vendo Kitana entrar no torneio e constatando o estranho interesse de Shao pelo fato, Mileena resolve entrar também na competição e mostrar o quanto está afiada.

## HORA DO ADEUS

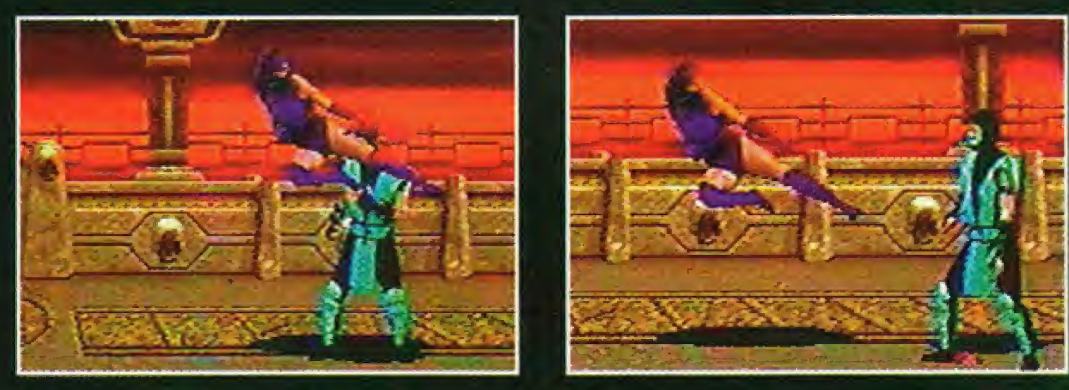


*Diga "bye bye" para o seu oponente executando esse combo. Comece com um pulo na vertical, mais chute. Prossiga com chute alto assim que tocar o chão. Uma Bolinha deixará sua vítima em seu devido lugar, no solo. Quando ela pensar em levantar Sabre nele*

## CHUVA VERMELHA

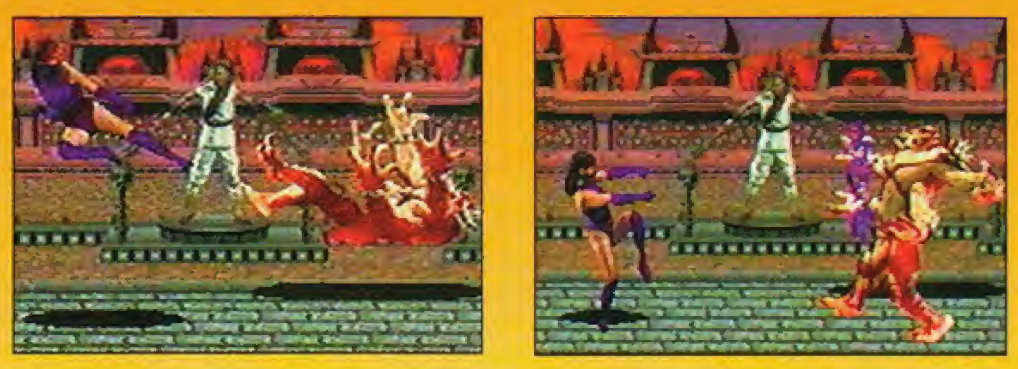
*Esse é fácil de ser aplicado. Pule em direção ao oponente e desfira um soco alto. Um rápido "uppercut" (baixo + SA) fará voar bastante sangue pela tela*

## PISA FUNDO MILEENA



*A velocidade de Mileena é o ponto chave para vários combos. Neste, pule e acerte uma voadora em seu adversário e, rapidamente, dê um Chute Teleporte*

## DERROTE KINTARO



*A melhor maneira para pôr a criatura em seu devido lugar é usar e abusar do Arremesso de Sabre. Quando estiver encurralada, Mileena pode fazer uso de seu Chute Teleporte. Mas não utilize esse golpe por duas vezes seguidas. Se o fizer, você será agarrado e arremessado e a queda não será muito confortável.*

## DERROTE SHAO KAHN

*Contra Shao, o Chute Teleporte é a melhor arma dentre as disponíveis no arsenal de Mileena. Simplesmente use esse golpe até que o brutamontes seja liquidado. Sua única precaução é evitar as investidas de Shao, que levam mais energia do que você pode oferecer. Fique longe da fera.*

MORTAL KOMBAT II

# RAIDEN

Além de ser portador de dons paranormais, Rayden possui uma ampla visão dos acontecimentos que o circundam. Mas nem mesmo essa sua visão de grande angular seria necessária para visualizar o óbvio. Todos sabem muito bem as intenções de Shao Kahn. Já bem Familiarizado com suas conhecidas brutalidades, Rayden resolve entrar no torneio não só para derrotar Shao, mas também para fechar a passagem que liga o submundo ao reino terrestre.

## ELETRICISTA MIL E UMA UTILIDADES

*Nem só dê eletricidade vive o Deus do trovão. Avance com pulo mais SA. Rapidamente, abaixe e desfira uma rasteira. Na sequência, use o Teleporte para confundir seu adversário. Enquanto ele ainda procura por você, mande um "uppercut" (baixo + SA)*

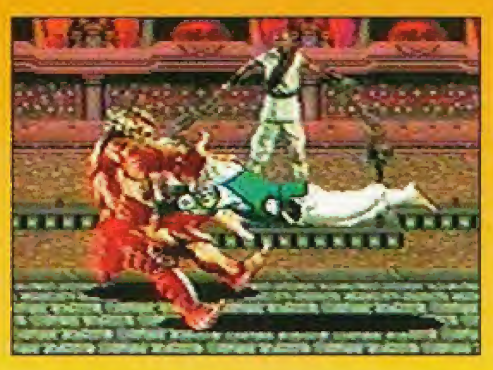
## O DEUS DO TROVÃO

*Inicie esse combo chocante com uma rápida sequência de socos. Antes que sua vítima se recupere, mande uma descarga elétrica*

## AJOELHOU, TEM QUE REZAR

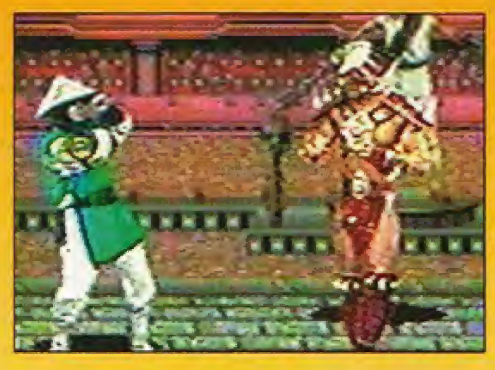
*Deixe o seu oponente de joelhos com uma simples rasteira. Enquanto sua vítima implora por perdão, solte uma onda elétrica*

## DERROTE KINTARO



*Um tratamento de choque bem que poderia melhorar a cara do mutante. Se Kintaro começar a pular, contra-ataque com um Torpedo. Se não, dirija-se ao canto pulando e chutando simultaneamente. Antes de chegar à extremidade da tela, solte um Raio. Ele não vai ter tempo de se defender.*

## DERROTE SHAO KAHN



*Shao Kahn pode se tornar um grande problema se Rayden não tomar as devidas precauções. Mantenha-se no canto quando a aberração iniciar o seu tradicional ataque lateral. Use a defesa para não perder muita energia. Assim que ele parar, aproveite a deixa e solte um "uppercut".*

MORTAL KOMBAT II

## REPTILE

O assassino pessoal de Shang Tsung é dono de uma personalidade bastante misteriosa. No primeiro torneio ele surgia das sombras para carregar consigo algumas vidas. Agora ele descobre um plano arquitetado por Shang Tsung que tem como objetivo a escravização de sua raça. Portador de sangue frio por natureza, resolve entrar no torneio e se tornar o vencedor, pondo fim ao plano de Shang.

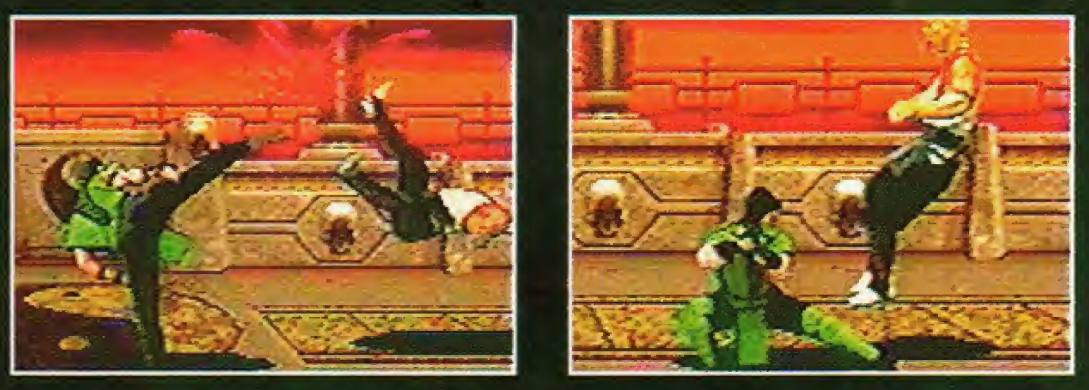
## TRÊS ACERTOS E UM ESCORREGÃO

*Comece essa combinação de múltiplos acertos pegando o inimigo de surpresa com um soco em pleno ar. De volta ao chão, desfira um chute e comece fazer o movimento para soltar o Ácido. O oponente irá bloqueá-lo. Hora de acertá-lo em baixo com um Escorregão.*

## BRINCANDO DE CABRA-CEGA

*Deixe o seu adversário às escuras usando a Invisibilidade. Agora pule repetidamente pelo cenário e solte o Ácido toda vez que tocar no chão*

## LAGARTO GINASTA

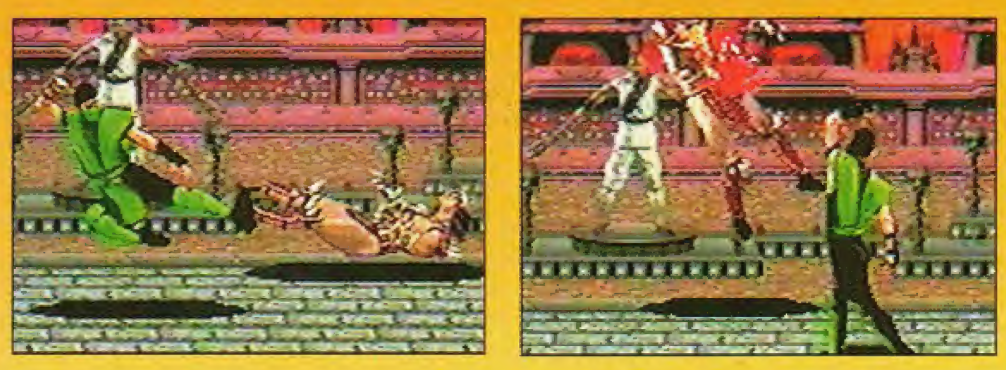


*Reptile mostra suas habilidades nesse rápido 2 em 1. Chute aberto (trás + CA) para derrubar o oponente. Aproveite esse tempo para acertá-lo com um Escorregão*

## DERROTE KINTARO

*Escorregadio, asqueroso e pegajoso, esses são alguns dos adjetivos que caracterizam Reptile. Mas infelizmente essas qualidades não ajudam contra Kintaro. A maioria de seus golpes não surte efeito. Tente chutes e "uppercuts" (baixo + SA). O Ácido é o único especial que funciona.*

## DERROTE SHAO KAHN



*Acerte o adversário usando seu pulo em conjunto com o chute forte. O Acido é de grande ajuda para manter o "big boss" bem longe de você. Bolas Energéticas são muito lentas e não tiram muita energia de Shao Kahn. Não se faça invisível o grandalhão é bem esperto e sempre acaba encontrando você.*

MORTAL KOMBAT II

## SCORPION

O enigmático ninja amarelo tem nesse segundo torneio a chance de acabar com um antigo rival. Scorpion culpa Sub-Zero pela sua morte.

Desde então, o venenoso ninja vive na forma de um espectro, habitando becos e fendas escuras. Ao saber que Sub-Zero estará no torneio,

Scorpion não pensa duas vezes e vai para o submundo. Essa competição era tudo o que ele precisava para se vingar do antigo rival.

## VENENO MORTAL

*Essa sequência espetacular tira metade da energia de seu rival. Depois de um chute forte, siga com o Gancho. Traga a vítima para perto e dê um "uppercut" e uma rasteira. Para o "grand finale", um novo "uppercut"*

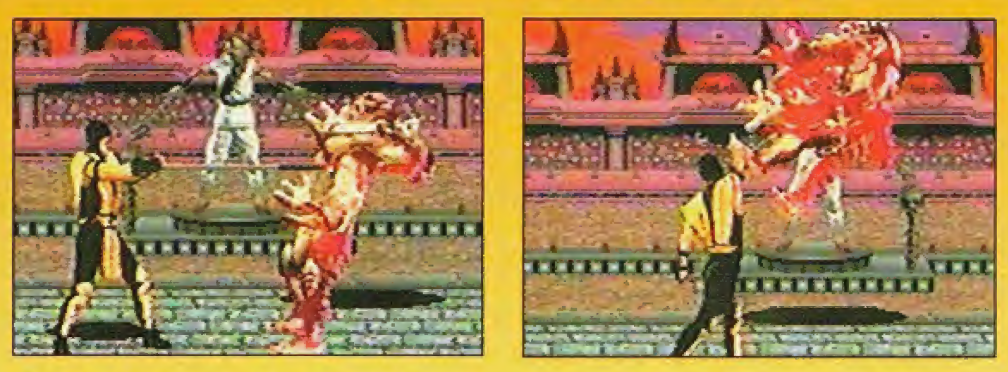
## ACERTE EM BAIXO, ACERTE EM CIMA

*Esse combo de fácil aplicação pega, quase sempre, o seu oponente desprevenido. Dê um soco fraco agachado e emende com um "uppercut" (baixo + trás)*

## PROCURA-SE UMA VÍTIMA

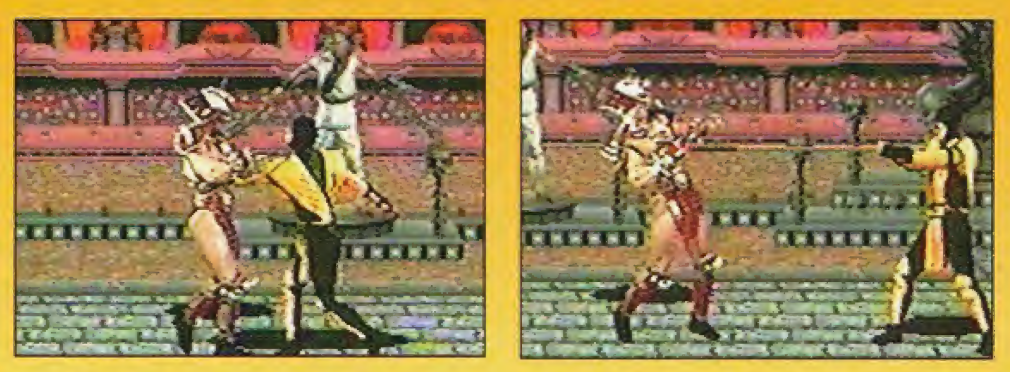
*Com as melhores armas e golpes, as opções de Scorpion são ilimitadas. Aqui vai mais uma: tente o Soco Teleporte. Para completar chame o seu amigo para mais perto com o Gancho*

## DERROTE KINTARO



*O ninja amarelo é o melhor lutador de que você dispõe para acabar com o traste de Kintaro. Para isso, O Gancho seguido de "uppercut", é a melhor arma. Você pode também usar socos é pontapés, e só então dar espaço e usar o Gancho. Ao contrário do que acontece com Reptile, aqui quase tudo funciona.*

## DERROTE SHAO KAHN



*O maligno Shao enfrenta a imortal figura de Scorpion. Páreo duro. Mas não se você defender o ataque lateral de Kahn e depois soltar alguns socos seguidos de um Gancho ou um de "uppercut". O Soco Teleporte não traz grande efeito contra Shao. O mesmo pode se dizer da Tesoura.*

MORTAL KOMBAT II

## SHANG TSUNG

O poderoso chefão de Mortal Kombat I encontra-se numa posição bastante ingrata neste segundo episódio. Banido da corporação e considerado o responsável direto pela morte de Goro, para Shang Tsung só resta uma alternativa. Ele terá obrigatoriamente de vencer o torneio e eliminar o rival Shao Kahn. Essa é a única maneira de se tornar novamente o senhor do submundo.

## A GRANDE TEORIA DE SHANG

*Os chineses são famosos por seus provérbios. Para Shang a sabedoria está nos punhos. Uma voadora é sempre um bom começo. Procure cair perto do seu rival e desfira uma rasteira. Emende um vicioso "uppercut". Para finalizar nada melhor que algumas Caveiras*

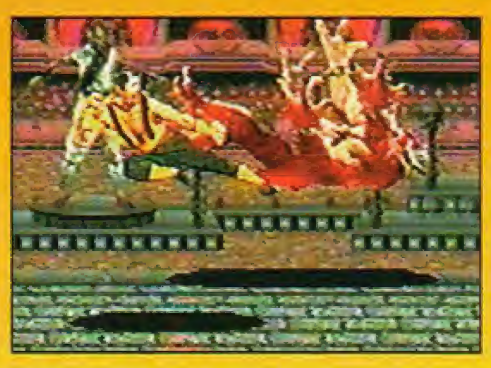
## CHAMAS DA VINGANÇA

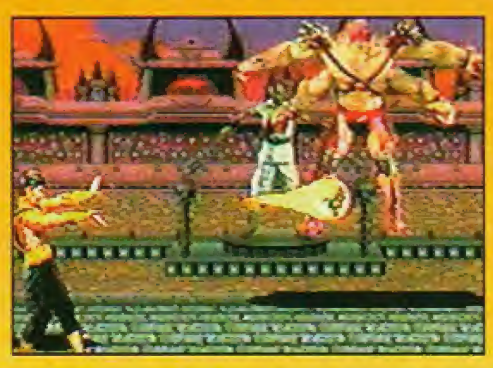
*Um bom 2 em 1 para aquecer a briga. Comece com um tradicional "uppercut" (baixo + SA). Assim que o braço de Shang começar a descer, faça o movimento da Caveira em chamas*

## UM ESTRANHO NO NINHO

*O único vilão entre os "bonzinhos" é quase desprovido de magias. Apele para a velocidade. Voadora com chute alto para tontear seu rival, e logo uma sequência de socos*

## DERROTE KINTARO





*Mantenha todas as seis patas de Kintaro bem longe de Shang Tsung. Bloqueie suas investidas e ataque com algumas Caveiras. Cuidado para não lançar Caveiras no caso de o seu bloqueio falhar. Sua prioridade deve ser a defesa. Se a coisa ficar feia, transforme-se em outro personagem.*

## DERROTE SHAO KAHN

*Uma boa briga entre dois ex-companheiros. No início, espere o adversário atacar e use a defesa ou esquive-se. Na primeira brecha, entre com uma Caveira nele. Se desejar algo mais emocionante, encare um corpo-a-corpo usando voadoras e socos. Mas não abuse, o melhor é manter-se afastado.*

MORTAL KOMBAT II

## SUB-ZERO

A rivalidade existente entre o ninja ártico e o venenoso Scorpion há muito é conhecida. As pradarias quentes do inferno e as vastidões geladas do ártico têm no torneio o seu ponto de encontro. É difícil imaginar qual o segredo que se esconde atrás da máscara azul de Sub-Zero. Mas uma coisa é mais do que certa, o submundo não é grande o suficiente para abrigar dois guerreiros dessa estirpe.

## CORAÇÃO DE GELO

*Sub-Zero anuncia a sua presença com uma voadora. O massacre continua com um soco alto ou, se preferir, um "uppercut" (baixo + SA). Para as dores musculares de seu rival, aplique um pouco de Gelo. Terminando, um chega para lá no adversário com um Escorregão*

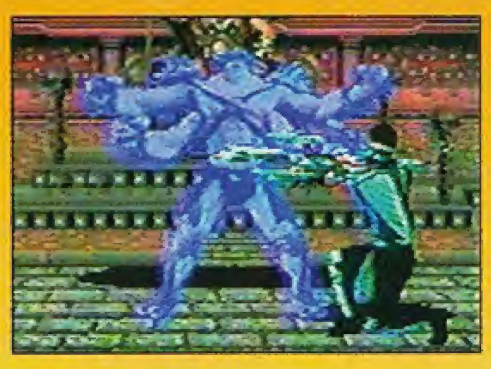
## UM DIA FRIO NO INFERNO

*Com ou sem Congelamento, o chute de Sub-Zero sempre tira bastante energia. Para acabar com a chance de um contra ataque, use o chute aberto (trás + CA)*

## HORA DO ROCK'N ROLL

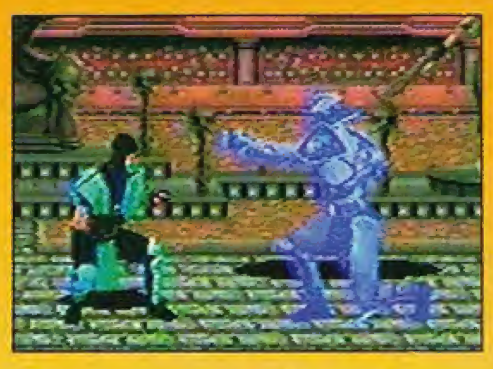
*As planícies congeladas de sua terra natal fizeram de Sub-Zero um exímio dançarino. Nesse combo o ninja azul ensina alguns passos. Dê uma rasteira seguido de um Escorregão*

## DERROTE KINTARO



*O Congelamento é um golpe de grande ajuda nessa luta. Por causa de seu tamanho descomunal, aliado aos seus desajeitados movimentos, Kintaro quase nunca escapa dele. Quando usar esse golpe, dê um "uppercut" na sequência ou outro golpe de sua preferência. Congelar o Chão não funciona aqui.*

## DERROTE SHAO KAHN



*Da mesma maneira que Kintaro, Shao Kahn não se sente inibido em andar num chão congelado. Por isso, esse golpe não o ajudará muito. O Escorregão funciona, mas quase sempre é bloqueado. O jeito é esfriar o ânimo de Shao. Congele o danado e mande um "uppercut", essa sequência não dá xabu.*

MAKING OFF

MORTAL KOMBAT II

# A BATALHA VOLTA À TERRA

A novidade é para valer. Ed Boon, o designer de Mortal Kombat, da softhouse Williams Enterteinment, abriu o jogo sobre o lançamento mais esperado do momento: a terceira versão da série campeã MK. A idéia é tornar Mortal Kombat II tão obsoleto como o MK I ficou após o lançamento de seu sucessor. Para isso, muita gente boa já está trabalhando no projeto, inclusive veteranos das versões anteriores, como John Tobias, Tony Goskie e John Vogel, todos feras manjadas no mundo da criação dos games. Steve Beran e Dave Micich dão o contraponto e fornecem o sangue novo de Mortal Kombat III. Sangue, aliás, que não deve faltar na continuação da série. Os detalhes da história ainda serão definidos, mas já é certo que o vencedor em MK II foi Shao Kahn. O combate então volta à Terra para que os guerreiros se reencontrem no confronto final (mas, como em todo caso de sucesso, sempre o último pode acabar virando o penúltimo). O elenco de personagens deverá sofrer algumas modificações. Os veteranos lutadores de MK I Kano, Sonya e Jax vão aparecer de novo no próximo torneio. E, para a tristeza de milhares de jogadores, Johnny Cage, Baraka, Reptile e Scorpion saem de cena. A equipe de designers de Mortal Kombat promete, no mínimo, 50% a mais de memória para esta nova versão. Tudo deverá ficar muito mais rápido na nova versão. Além disso, os personagens vão ganhar mais movimentos, novas fatalidades e os cenários de fundo também devem ser enriquecidos. E o pessoal da Williams Enterteinment promete que muitos dos rumores que rolaram quando do lançamento das versões anteriores devem realmente marcar presença agora. Tremei, rapazes, o grande torneio vem aí!!

*A terceira versão promete ainda mais agito que MK II*

*Ed Boon: equipe mescla veteranos e novos talentos*

# SAI DESSA!

# ABRE UMA SUPER GAME POWER!

SUPER GAME POWER
SEGA·NINTENDO

VOCÊ VAI PÔR SEUS ADVERSÁRIOS PRA CORRER!

# POWER

RETRO

AVENGERS

ALÍ NO McDONALD'S

McDonald's

# RETRO AVENGERS

## Em Prol da cultura Gamer!

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a memória editorial do universo gamer, por meio da disponibilização digital de revistas antigas.

A Preservação do acervo se faz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares, por isso elas chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, qualquer valor cobrado pelas revistas não deve ser aceito - denuncie !

Para manter este trabalho em plena atividade contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores. Contamos com vocês !

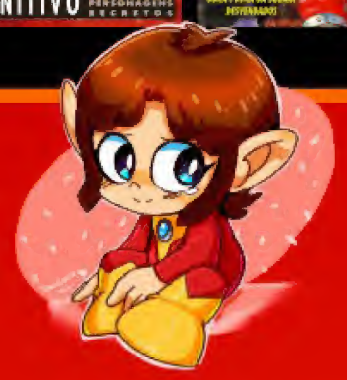
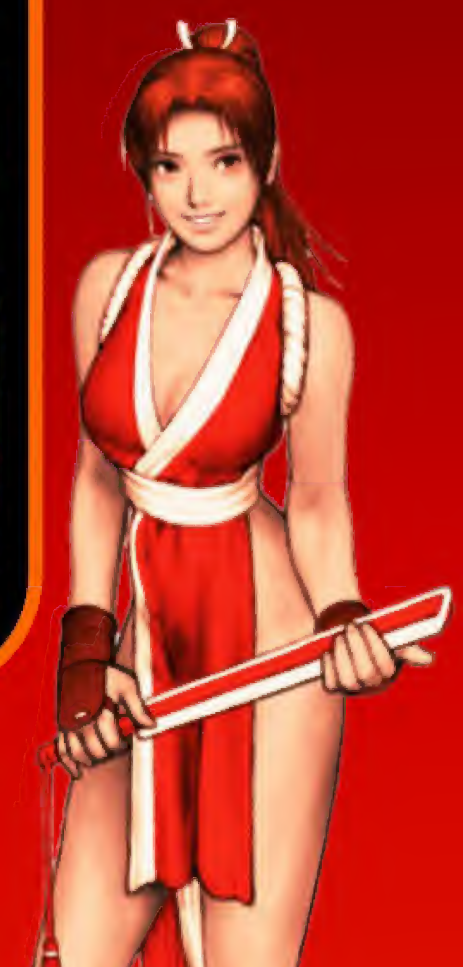
**Digitalizado por:** evil_arthas

**Editado por:** evil_arthas

**Revista:** Pedro Henrique/ Damyen

*Para ficar informado sobre os lançamentos de cada edição, nos acompanhe no facebook e para doações entre em contato através do nosso e-mail.*

facebook.com/retroavengers

retroavengers@gmail.com

retroavengers.blogspot.com.br